YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Mayıs 2016/05 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 103 • ISSN: 1307-8933

DOSYA

POST MORTEM

Oyunların hikâyelerini bu kez yapımcıları anlatıyor!

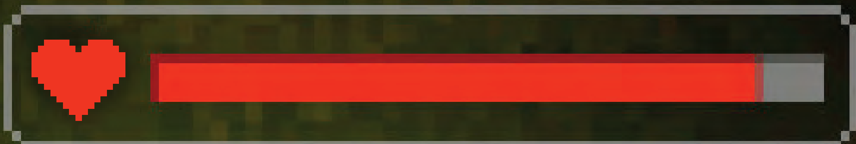
İNCELEMELER

DARK SOULS III

BİN KEZ DAHA ÖLMEYE DEĞER Mİ?








SYF
77

İÇİNDEKİLER



54 QUANTUM BREAK
Kuantumu sana verende kabahat, kırdın iki dakikada...



66 THE BANNER SAGA 2
Sitelerine banner reklam alamayan Vikinglerin hüzünlü yolculuğu...

SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

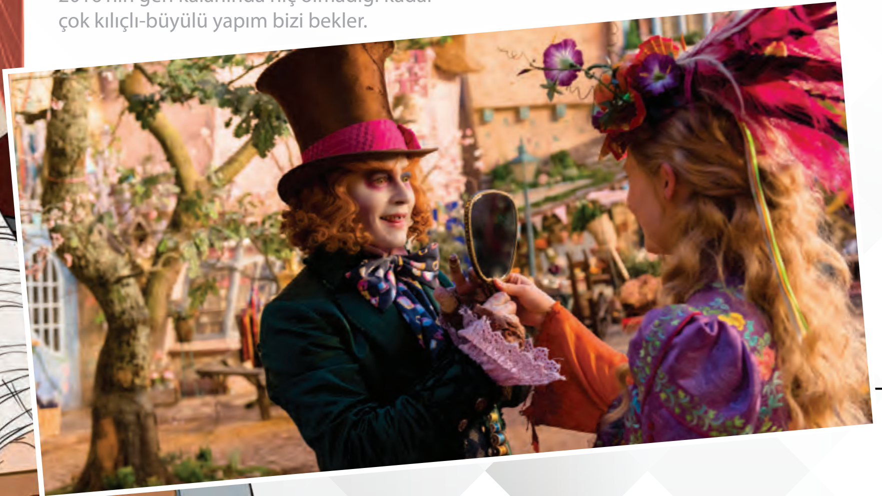
ALT

MEDDYA

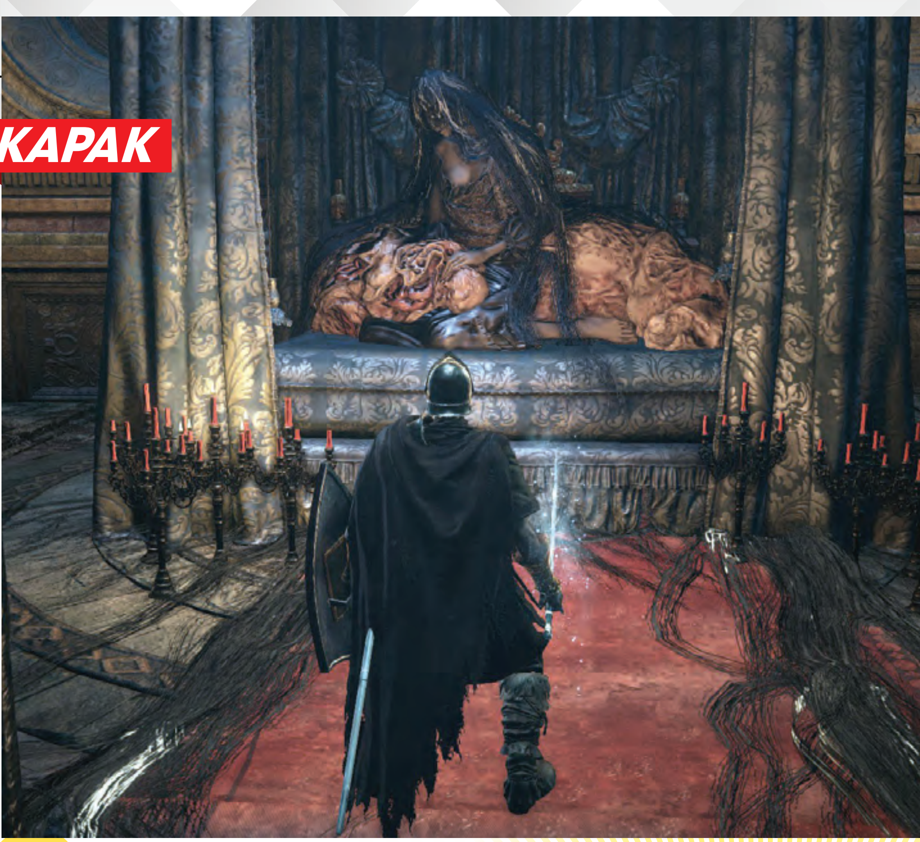
DATA

PiKSEL

90 ALT DOSYA
FANTASTİK 2016
2016'nın geri kalanında hiç olmadığı kadar çok kılıçlı-büyülü yapım bizi bekler.



KAPAK



40 DARK SOULS III

Çok bunaltıcı ve çok zor bir oyun günümüzde nasıl popüler olabilir? Cevabı basit: Her şeyi mükemmel yaparak.



106 MEDDYA

BAHAR SEZONU ANiMELERi

Çok uzun zamandır bu kadar sağlam bir sezon gelmemişti!

122 PiKSEL

MGS 2: SONS OF LIBERTY

MGS serisinin asi çocuğu MGS 2'ye saygı duruşunda bulunma vaktidir.

DOSYA

30 POST MORTEM

Yapımcılara iğne ve çuvaldız verdiğinizde ortaya çok ilginç açıklamalar çıkabiliyor.



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

OYUNGEZER'İN YENİ EVİ...

Geçen ay Oyungezer gündemi, bir şekilde birbirine paralel kalmayı başaran iki ayrı koldan ilerledi. Kısa kısa örneklerle anlatmaya çalışayım...

Bir yandan "Dark Souls 3'ü kim incelesin" tartışması yaparken bir yandan ofiste hangi masa kimin olsun diye mücadele ediyorduk.

Bir yandan Microsoft Türkiye'nin, dünyanın iki hafta gerisinden gelerek Quantum Break'i basına ulaştırmasını beklerken bir yandan doğalgazımız açılsın, internetimiz bağlansın diye bekliyorduk umutsuzca.

Birkaç sayfa sonra göreceğiniz Post-Mortem dosyasını hazırlarken mesela, onlarca oyunun fikir aşamasından piyasaya çıktığı güne kadar ne badireler atlattığına dair hikâyeleri taradık, o sırada bazılarımız da –eski- ofisimizde kolilerin üstüne oturmuş, altı yıldır birikmiş ofis hikâyelerini konuşuyordu bir yandan.

Evet, Oyungezer'in okumakta olduğunuz 103'üncü sayısına bir "yerinde duramayan dergi" hikâyesi eşlik etti. Altı yıllık ofisimizdeki her şeyimizi, anılarımızla birlikte koca bir kamyona yükledik ve… 500 metre kadar ötedeki yeni ofise taşındık! Tamam mesafe çok kısaydı ve dolayısıyla buradan epik bir yol hikâyesi çıkarmaya çalışmam faydasız, farkındayım. Olsun, Göksu Evleri için küçük, bizim için büyük bir değişiklik bu yine de. Aynı sitenin içinde ve eskisinin aynısı bir binaya taşınmış olsak da ferahladık. Daha çok ışık alan pencerelerimiz bile, yaşadıkça yazılan bu dergiyi etkiliyor. Bir de, ilk ev hediyemizi aldık! Yeni bahçeye dikmelik kiraz fidanımız aşağıda sırasını bekliyor. Dergi bitsin, dikeceğiz. Dilerim ömrü uzun olsun.

Mayıs'a, yeni ofisin ilk sayısına hoş geldiniz.

Not: Bu arada merak ettiyseniz, Dark Souls 3'ü Eser kaptı, en güzel masayı da Ömer.

forum, email, twitter, facebook, youtube

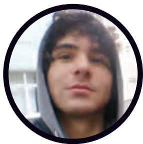
Selam! OGZ

İKİ ELİNİZE BİRER TANE ÇİFT ELLİ KILIÇ ALIP, AĞIR ZIRH GİYİP, FIREBALL ATABİLDİĞİNİZ SAYFALARA HOŞ GELDİNİZ!



Eren E. söyleyince fark ettim de sword & sorcery özel sayısı çıkarmış gibi olduk bu ay. Baksanıza şunlara: Dark Souls, Warcraft, Baldur's Gate, Salt & Sanctuary, Conan, Slain, Berserk, Banner Saga, Amon Amarth, Konosuba ve tabii dosya konusu… Koleksiyon sayısı gibi bir şey oldu istemsizce.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: ERİM BİLGİN



HEPİNİZE TEŞEKKÜRLER

Merhaba dergimizin güzide anime takipçisi Ömer Abi ve sana da cowabunga dergimizin çok yönlü editörü Erim Abi.

Derginin bana göre en sakin insanı (yoksa değil mi? :D) ve anarşist ruhlu insanı bir araya gelmiş. Ben de mesaj yazmadan geçmeyeyim dedim. Gaming İstanbul'da hepinizle olmasa ekibin çoğuyla tanışma, konuşma fırsatı buldum. Gerçekten hepiniz mükemmel insanlarsınız. Ne yalan söyleyeyim, bu kadar sıcak bir aile ortamı beklemiyordum. Bu ortamı dergiye de yansıttığınız için teşekkür etmek istedim size. Ayrıca Erim Abi'den özellikle özür diliyorum. Sağ olsun bizi stand-up yaptığı mekâna çağırmıştı ama kısmet olmadı. İnşallah başka bir zaman.

Bu arada Sarp Abi'nin gitmesine de üzüldüm. Onun için de, sizin için de hayırlısı olsun. Bir de bu size yazdığım ilk mektup. O yüzden soru sormak yerine sizlerle muhabbet eder gibi yazmak istedim. Sürç-i lisan ettiysem affola. Kendinize iyi bakın. *-Eray Utku*

Selamlar Eray, doğru tahmin etmişsin, sakin bir insan evladıyım genel olarak (arkaya Guns 'N Roses falan açtığın zaman biraz değişiyor o iş ama neyse şimdi). Tabii şimdi GIST'te gerçek yüzümüzü göstermedik, efendi insanlarmışız gibi yaptık ama ofiste kedi kesip iblis çağırma gibi atraksiyonlarımız bulunmaktadır, seni de bekleriz bir gün.

Bu güzel sözlerinize layık olmaya çalışıyoruz efenim. Sarp'ın gitmesine biz de üzüldük ama yapacak bir şey yok, iş hayatında oluyor böyle sirkülasyonlar. Umuyorum gittiği yerde rahatı yerindedir ve oradan bize bakıp gülümsüyordur (n'oluyo lan?). Sen de kendine iyi bakasın.
Cowabunga! Ve istediğin zaman gösteriye bekleriz, canımsın Eray! Sarp konusunda da... Tabii ihanete sıcak bakmıyoruz, kan dökülmesi gerekASDFGSAFG. Ama Ömer, yeni ofisinin bizimkinin dibinde olduğunu hesaba katarsak şu olduğu yerden bize bakıp gülümseme ihtimali bence yüksek! Bence bir dürbün işini görüyordur. Sana diyorum Sarp bey! :D (-Erim)

KUCAKLAŞMA

Merhabalar!
Her ne kadar sizi geçen bahardan beri takip etsem de dergiyi veya bir oyun incelemesini okurken o samimiyet hissedilmeyecek gibi değil. Oyungezer'in yeri bende çok ayrı şu anda. Yani böyle hepinizi sanki yakından tanıyormuşum gibi bir hava... Markette OGZ görünce zafer edasıyla kucağa alma ve kasaya yöneliş, alıştan sonra her markete gidişte OGZ'yi yine "Ben OGZ okuyorum!" edasıyla kucağa bastırma... Böylesine güzel bir dergiyi hâlâ yaşattığınız için çok teşekkür etmek istiyorum. İzninizle birkaç sorum olacak ^^

1. Ben bilgisayar ya da yazılım mühendisi olmak istiyorum, şu an yazılım çalışmak ve Arduino vb. şeylerle uğraşmak istiyorum fakat 11. sınıf olduğum için ailem yeni bilgisayar almıyor. Ben bu yazılım türü şeyleri nasıl geliştirebilirim?
2. Bir kişi Oyungezer ailesine dâhil olmak istediğinde buna kim karar veriyor, nasıl alınıyor? Oyungezer ofisi aklıma

> “YOU KNOW WHERE YOU ARE? YOU'RE IN THE JUNGLE BABY!”



Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

oyungezer.com.tr facebook.com/oyungezer twitter.com/oyungezer youtube.com/oyungezer steamcommunity.com/groups/oyungezer

gelince sanki "Girilmez!" tarzı bir şey yazılıymış gibi geliyor ^^ Şaka bir yana bu alım nasıl oluyor?

Bir gün Oyungezer ailesine dâhil olmak dileğiyle (bundan sonraki tüm doğum günlerinde bunu diledi). Sevgilerle, sağlıcakla kalın! *-İlayda Sürücü*

Feci mahcup oldum sen böyle deyince utandım falan :)) Bu kadar çok güzel şey söyleyip burnumuzu kaldırmayın yalnız, sonra artistleşiriz falan…

1. *İlayda; bence istediklerin, günümüzde bir gencin karar verebileceği en iyi alanlardan. Yazılım veya donanım mühendisi olabilirsen çok başarılı bir kariyere doğru güvenle ilerleyebilirsin. Fakat açıkçası bence ailenle bu konuda konuşmalısın. Yazılım öğrenmek istiyorsan, elinin altında bir bilgisayar olması şart. Kitap okuyarak öğrenemezsin bunu, kendi kodlarını yazmaya başlaman lazım. Bu noktada bir an tereddüt ettim ama sonra "Yav, ailelerin emirlerine karşı gelmeyi ben öneremeyeceğim de kim önerecek!" deyip yazmaya karar verdim - Eğer bilgisayar almana izin vermezlerse de güzel haberim var sana! Son bir yıldır falan YapBoz'u takip ediyorduysan, Raspberry Pi 2 ile türlü uygulamalar yaptığımızı görmüşsündür. O alet makul fiyatlı bir bilgisayar aslında. Yani bir Raspberry Pi ve monitör, klavye gibi ekleri, bir de Arduino ile istediğin her projeyi geliştirmeye başlayabilirsin, öyle çok para harcamana gerek yok! (-E.)*

2. Yani sağ olsun var olsunlar, çok sayıda başvuru olduğundan ve de zaten bünyemizde bayağı insan olduğundan biraz zor oluyor doğrusunu söylemek gerekirse ^_^ Ama bana veya Serpil'e şöyle örnek 1-2 yazı atarak yine bir şansınızı denemekten zarar gelmez elbette. Tabii bu dediğim serbest yazarlık için, ofiste çalışma mevzuları torpille oluyor, tanıdığın varsa giriyorsun :P Şaka şaka, o olaylar biraz farklı ihtiyaçlara bağlı oluyor tabii. *Lütfen gerçeği söyle Ömer. Bahçeye alevli çemberleri diziyoruz, hepsinin içinden atlayıp, aynı anda elinde GameBoy Classic ile Dr. Mario bölümlerini geçebilenler serbest yazar olabiliyorlar. Boşuna millete inceletme yazdırıp umutlarıyla oynuyoruz yıllardır. Zıplama ve Tetris çalışın gençler! (-E.)*

Sen de sağlıcakla kal, görüşmek üzere.

OYUNCU OLMAK

Öncelikle hepinize merhaba güzel insanlar. 100. sayı gazıyla yazma isteğim bu zamana kadar sarktı ama her şeyin bir ilki vardır deyip uzatmadan sorulara geçeyim (ayrıca Ömer Abinin de payı büyük seviliyorsun abi :D)

1. Yaşım dolayısıyla (14) ne atari salonlarına, ne ilk konsollara, ne de sizin efsane dediğiniz oyunlara yetişebildim. Bu yüzden de içimde bir burukluk var. Bu oyuncu olmak için büyük bir engel mi?
2. Sinan Abi bir videoda söylemişti tuşlara vurarak oynamaya çalıştığım yıllar diye, tam da öyleyim şu an. Hikâyesi güzel oyunlar düşününce keyifli ama gel gör ki İngilizce nedeniyle bir tane bile oynamaya cesaret edemiyorum. Aslında İngilizce dersinde başarılıyım ve meraklıyım da öğrenmeye ama bir türlü çeviri açmadan oyun oynama seviyesine gelemedim. Ben artık oyuna girip hiçbir şey anlamayıp çıkmak istemiyorum (en güncel örnek 100. sayı şerefine hediye ettiğiniz East India Company).
3. Son olarak birinci soruya ithafen, hâlâ oynanabilir olan ve mutlaka oyna dediğiniz oyunlar var mı?

Umarım çok uzun olmamıştır ama uzun zamandır birikmişti bunlar içimde cevaplarsanız sevinirim. Şimdiden teşekkürler ve her ne yapıyorsanız yapmaya devam edin lütfen :D *-Kaan Özbaş*

Hoş geldin Kaan, teşekkür ediyorum, sen de seviliyorsun :))

1. Bence efsaneleri oynayamamak çok da kafana takılmasın. Oyun dünyasında her yıl en az 8-10 tane "kesin oynamalı" diyeceğimiz kalitede yapım çıkıyor ve bu durum mesela 90'larda da böyleydi ama nihayetinde filmler gibi 1,5-2 saatte biten şeyler de değil ki bu oyunlar, bütün efsaneleri oynamak, özellikle de yaşın biraz büyük değilse pek mümkün değil. Özellikle ilgini çeken bir şey olursa da girişmekten yerinme tabii. Eski oyunlar candır bir taraftan. "Oyuncu olmak" gibi bir mertebe de yok aslında. Yani oyun oynamayı seviyorsan bu yeter, ekstra sıfata falan gerek yok. *(Yine de bence sen Super Nintendo ve PS1 dönemi oyunlara bir bak) ;) (-E.)*

2. İngilizce önemli. Yani İngilizce olmadığı takdirde dünya üzerindeki tek bir ülkedeki insanlarla ve eserlerle sınırlı kalacaksın demektir. Oyunlar da İngilizce ilerletmek için harika bir yoldur. Konuşma pratiğine katkısı olmuyor belki ama okuma - yazma - konuşulanı anlama gibi konuları oyunlarla büyük ölçüde halledebilirsin. Benim için öyle oldu en azından. Şöyle bir tavsiyem olabilir; İngilizcesi çok ağır olmayan bir RYO'ya başla mesela ve çok gerekmedikçe sözlüğe bakma. Muhabbetlerin gidişatından olayı çıkarmaya çalış. Ne kadar hızlı anlamaya başladığını görünce şaşırabilirsin. Hangi oyun olabilir dersen… Final Fantasy X veya Mass Effect mantıklı duruyor.

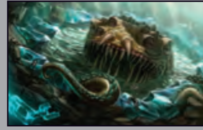
3. Dediğim gibi kendini çok zorunlu hissetme ama hani bir FF X ve FF VIII oynamadan da olmaz bea ^_^ *Ben de PlayStation döneminden MGS, The Grinch, Syphon Filter, Earthworm Jim isimlerine bir bak derim. Hatta kendini*



Videolarda Bu Ay



Yıllardır sıkılmadan izlediğim karışık animeli aşırı enerjik bir AMV paylaşayım hadi bir de: **tinyurl.com/ogz-103-mambo**



Gizem'den özel istek videosu: Hearthstone'un yeni gelen acayip kartı Yogg bayağı beklenmedik olaylara vesile olabiliyor: tinyurl.com/ogz-103-yogg



Otomobil sesini seviyorsanız ağzınız açık, kılınız kıpırdamadan, meditasyon yapar gibi izleyeceğiniz bir video: **tinyurl.com/ogz-103-kanyon**





İngilizce öğretmeni deyince aklıma Shepard gibi biri gelmiyor ama neyse (öyle olduğunu düşünsenize ama... Üf!)

zorunlu da hisset ya bence! :D (-E.)

Uzun mektuplar candır, fazlasını da bekleriz estiği zaman. Kal sağlıcakla.

OYUNGEZER LOGOLU ÇANTA İSTEYENLER KULÜBÜ

Selam olsun size, Oyungezer'in biricik yazarları! Oyungezer 100 elime ulaştığından beri yazacağım, bir türlü fırsat bulamadım. Sırt çantamda sizin logonuzu taşımak istiyorum. Acaba yapsam nasıl olur? (Tabii bir de yapabilir miyim?) Neyse giriş kısmını fazla uzatmadan sorularıma geçeyim ben.

1. Eminim ki daha önce 1230172310 kez soruldu ama, sizce "insanın izlemeden ölmemesi gereken" animeler hangileri?
2. Bilgisayarım pek iyi olmadığından son çıkan oyunları oynayamıyorum. Tavsiye edebileceğiniz hoş, iyi hikâyeye sahip ve orta halli bilgisayarlarda sorunsuz çalışabilen oyunlar var mı?
3. Biraz geç oldu ama, GIST'de Watch Dogs'daki Aiden Pierce cosplayi yapan abiyi siz de fark ettiniz mi?

Kısa not: Yayınlamasanız da, şu logolu sırt çantasına cevabınızı alabilir miyim? Teşekkürler! *-Mustafa Ali Eren*

Sana da selamlar olsun Mustafa, öyle bir sırt çantası nasıl olurdu bilemiyorum ama bizim acayip hoşumuza giderdi elbet, hem reklamımız olur :P Sağda solda oyun sever insanlarla tanışıp muhabbet kurmak için de güzel olabilir aslına bakarsan.
İnternette "Custom patch design" diye aratınca birkaç siteye denk geldim. Bunlardan Türkiye'ye teslimat yapabilen bir tane bulabilirsen, fiyatlar yama başına 5 dolar ortalamasında falandı, bir bak istersen. Ben mesela yıllar önce bir Fox Hound yaması almıştım. Veya birkaç terziye sorup, parasını basıp yaptırabilirsin. Götürdüğün tasarıma baka baka aynısını yapabilirler belki. En kötü logoyu ozalitçide güzel bir kalın kuşe kâğıda bastırıp, ardından PVC kaplatıp, çantana köşelerinden diktirebilirsin. Bak o da olur. (-E.)

1. Yani bu herkesin cevabının farklı olacağı bir soru ve şahsen bir sürü seri sayasım var şu an ama yine de en başta Rurouni Kenshin ve Honey & Clover'ı saymak isterim.
2. Sürekli aynı oyunu söylediğimin ve baydığımın farkındayım ama pişman değilim! Undertale! Daha az tuhaf kafada bir oyun ister isen de Final Fantasy IX çıktı geçtiğimiz ay Steam'e. Çok da güzel bir PC port'u olduğunu söylüyorlar. Oyun olarak zaten mükemmel ötesidir, ona bir göz atabilirsin. Tabii senin zevkin de önemli bu konuda, ben kendi zevkime göre sıralıyorum ^_^
3. Kesin fark etmişimdir ama şu an hatırlayamadım ya doğrusunu istersen. *O Ghost in the Shell çıksın, en ufak hatalarında boğazlarına çökeceğim, merak etme Ali. Gerçekten Hollywood bu sefer beni çok zorladı. GITS'e dokunmasalardı da olurdu bence. (-E.)* ***(Erim çok yanlış anlaşmışsın sen mevzuyu :))) (-Ö.)***
Biz teşekkür ederiz mailin için. Sevgiler.



> BLEACH'İ ÇOK ÖZLEDİYSENİZ MANGASINI OKUYUN. HİÇ Mİ HİÇ FENA GİTMİYOR.

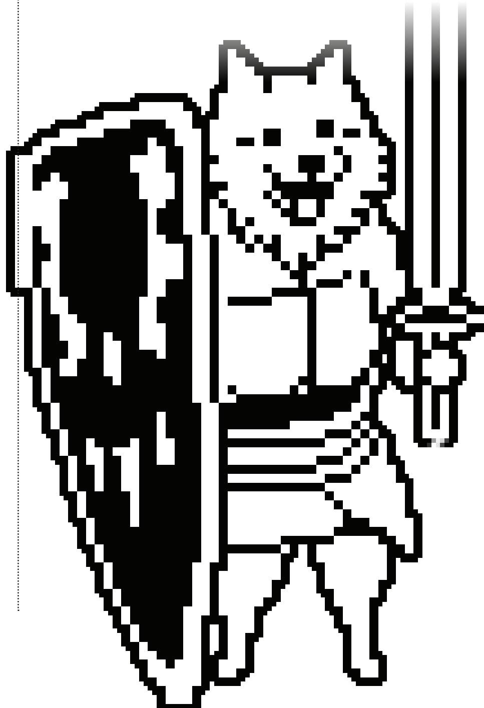
BİR AY GERİDEN GELEN OKUYUCU

Merhaba Ömer Abi, Erim Bilgin ve saygıdeğer Oyungezer editörleri. Öncelikle efenim, iyisinizdir inşallah? Haliniz keyfiniz yerindedir umarım. Hoş bence bayağı iyisinizdir çünkü bu dergi her seferinde kat kat artarak mükemmelleşiyor. Eliniz kolunuz dert görmesin ^_^ Benim bir sorum var Ömer Abi. Bleach'in ikinci sezonu gelecek mi? Kıyamadım bitirmeye. Yaklaşık bir yıldır ara verip verip devam ediyorum bitmesin diye. N'olur şu Bleach izleyenlerin gönlüne bi' su serpiver he? Olmaz mı?

101. sayıda Kenshin hakkında söylediklerin o kadar doğru ve yerindeydi ki duygulandım (sol yanağımdan akan bir damla yaş). Bir de 101. sayıda bir arkadaş şöyle söylemişti: Yazıların altındaki adları okumaya gerek kalmadan üslubunuzdan anlıyoruz kimin yazdığını. Bu muazzam bir duygu. Samimiyetinizde kusur yok ^_^

Sizlere bir önerim var ahali! Şu kitap fuarlarına siz de katılsanız da biz hem sizleri görsek hem de koleksiyonu tamamlasak olmaz mı? Gerekli Şeyler'den başka paramızı hunharca harcayacak bir yer daha olsa müthiş olabilir.

Anime sayfalarının bol, oyunların daha çok, Steam'de bool bol indirim olacağı ve derginin okurlarının günden güne çoğalacağı güzel günler dileğiyle ^_^ *-Feyza Nur Yurtseven*



Sana da merhabalar Feyza Nur, halimiz keyfimiz gayet yerinde sayılır, böyle şeyler duyunca daha da sırıtık hale geldiğimiz de bir gerçek ayrıca ^_^ Bleach'in ikinci sezonu mutlaka gelecektir ama henüz duyuru yok. Mangası biraz görsel ağırlıklı olduğundan hikâye nispeten yavaş ilerliyor, onun sona yaklaşmasını bekliyorlardır. Yoksa Bleach gibi popüler bir animenin geri dönmeme ihtimali yok gibi bir şey.

Kenshin'i ne kadar övsem öveyim az gelecektir ama yazıyı beğendiğine sevindim ^_^ Kitaplara da kitap fuarlarına da karşıyız. Edebiyat bizce çok gereksiz bir şey!! Şaka tabii ama bilemedim, sanki kitap fuarında alakasız kalırmışız gibi gelmedi değil. Neden olmasın diyerekten de bir açık kapı bırakayım ama…

Bu güzel dileklere katılmamak elde değil, sağlıcakla kalasın.

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











AZİZ DOSTUM!

Abi inanır mısınız bilmem ama ilk defa size e-posta atıyorum ben. Hem de kanser olmalık bir mobil arayüzden. Hatta az önce yanlış yere yazdığımı fark ettim ve şu an bile doğru yere yazdığımdan emin değilim.

Soru sormayacağım herhalde size ya. Çünkü olur ya bazı anlar bir kişinin gözlerine bakarsınız, buğulanırken görüsünüz, "İyi ki varsın lan!" dersiniz. Bu da o işte. Yaşadığım yer dolayısıyla kimseyle oyun konuşamadığım, yağmur yağınca en az 1 ortalama 3 gün elektrik kesintisi olan bir yer kendisi. "Gel loot yapalım" diyemediğim için uzun zamandır okuyorum sizi. Almak için yeni ayın ilk 7 günü bitmeden 50 km yol gitmek gerek. Değmez mi? Sonuna kadar değer! Öğrenci adamım anne baba vermiyor izin ki oynayayım :(

Ama sen varsın Oyungezer! Oynayamasam da oynatıyorsun, sıcacık havan da bambaşka. Oynasam bu kadar zevk almam, bu kadar sevmem belki. O sıcacık, samimi yazılar, sohbet hissi veren ortam... Anlatamam kelimelerle görmen lazım!

Adet yerini bulsun azizim sorumu da sorayım. Beyond Skyrim dediler. Tüm Tamriel'i koyacağız dediler Skyrim'e dediler. 3 yıl oldu. Olur mu ki bir iş? Daha uzun yazacaktım, okursunuz da dergi yetişmez diye yazmadım. İyi ki varsın oyunun ve oyuncunun dostu, aziz dostum Oyungezer! *-Luke Skywalker*

Öyt! Lanlı lunlu konuşma lan Luke! Şaka şaka, sen de iyi ki varsın ulen. Peder beye selamlar ^_^

Güzellemeler için teşekkürler, acayip şımartıldık bu ay, hayırlısı. Yalnız okumak iyi güzel de oyun da oyna ya bir şekilde, onsuz olmuyor. Şöyle bir öneride bulunayım mesela; ucuza DS veya PSP bulabilirsin kesin, canavar gibi oyunlarla dolu makineler ikisi de. Hem elektrik kesilince de işine yararlar.

Bu tavsiyenin ben de arkasındayım. Eğitim hayatım boyunca bana bilgisayar yasaktı ama hayal edemeyeceğiniz kadar oyun oynamayı ve hatta mod yapmayı falan el altından başarıyordum. Zamanı geldi PSP'de oynadım, zamanı geldi aylarca N-Gage'de oynadım, zamanı geldi evde köşe bucak laptop sakladım. Ciddiyim. Oyun oyundur - grafikleri vs. vs. alışmakla alakalı. Sürekli keyifli küçük eski oyunlar falan oynadığında, onlardaki estetiği takdir edebilmeye başlayacak ve yeni Uncharted veya Call of Duty'e daha az

Anket





>> @OYUNGEZER: AKSİYON OYUNLARINDA EN İYİ GAZI SİZCE HANGİSİ VERİYOR?

>> @OYUNGEZER: BAŞKA NE DEDİLER?

O Far Cry'daki tarlaları yakarken çalan müzikten aldığım zevki tasvir edemem. @Muhammed Yusuf Kurt

Kurtlar Vadisi müzikleri çok iyi oluyor @Özgür Yıldırım

Hip hop @Cem Kaya

a ile c'nin mixlenmişi @Irsen Solmaz

Bence aksiyon oyundaki en iyi gazı oyunun oynanış hızı veriyor. Müzik yalan yani. @Sadro Ilkim Daşkıran

>> BAŞLAYIP DA BİTİREMEDİĞİNİZ, KALBİNİZDE BİR SIZI OLARAK KALMIŞ OYUN VAR MI? NEDEN BİTİRMEDİNİZ Kİ?

01 God of War. Bir köprüyü geçemiyorum, yardım almayacağıma and içiyorum ama sonunda başlarım köprüsüne de Atina'sına da deyip kapatıyorum. @Berkay Koç

02 Fallout 3. Bana yardım edecek karakteri öldürdüm, takıldım kaldım. @Doğukan Murat Yücel

03 Outlast. Korktum. @Akif Jafarguluzadeh

04 Crash Bandicoot. O kadar çok dönüyordu ki ana karakter başım döndü kapattım. @Korhan Yıldırım

05 Dino Crisis. Memory Card bozuktu, oyunu 8 saatten fazla kapamadan oynadım, sonra klasik elektrikler falan gidince... @Mert Alkan

>> @OYUNGEZER: BİR PORTAL BELİRDİ ANİDEN, NEREYE AÇILIYOR OLSUN? (BASKIYA 5 DAKİKA KALA SORUSU)

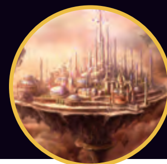
Eve. E ama buradan 7 dakika uzakta evim? Düşün, o kadar tembelim şu an işte. **@pebblesinmymind**



One Piece dünyasına açılsın. Yeni adalar, arkeolojik kalıntılar falan bulalım, aksiyon olsun azcık. **@omerakdag**



Dalaran! Undercity de olur aslında... Stormwind'e de hayır demem bir taraftan... Ironforge da şimdi... (sabaha kadar saydı!) **@gizemsedef**





ilgi duyacaksın zaten. Ayrıca yatakta uyumadan saatlerce PSP oynamak dünyanın en muhteşem şeylerindendir. <3 (-E.)

Beyond Skyrim'e baktım da halen aktif olarak çalışıyorlar üzerinde ama ne zaman biteceğine dair bir şey söylemekten itinayla kaçınıyorlar. Motivasyonlarını kaybetmişe benzemiyorlar, böyle giderse tamamlanacaktır bir şekilde ama ben diyeyim 1 yıl, sen de 5 yıl… *Mod köşesinde ses çıktığı zaman bahsediyorum, çalışmalar devam ediyor Ömer'in de dediği gibi, bakalım göreceğiz. (-E.)*

Sen de iyi ki varsın biraderim. Yine bekleriz. *Çevrende oyun vs. konuşacak insan olmaması çok zordur, benim de çocukluğum büyük ölçüde öyle geçti. O zamanlarda da bu dergiler hayat kurtarıyordu. Seni çok iyi anlıyor ve sabretmeni tavsiye ediyorum dostum, gelecekte istediğin gibi ilgi alanlarını paylaşan arkadaşlarınla çevrili olman dileğiyle :) (-E.)*

TEK DERGİ GÖLGELER İÇİNDEKİ OYUNGEZER DİYARINDA...

Üç Dergi Göğün altında yaşayan Serpil hanıma
Yedisi İmtiyaz sahibi Sinan Akkol'a
Dokuzu Ölümlü Oyungezer yazarlarına
Bir dergi gölgeler içindeki Oyungezer ofisinde
Kara tahtında oturan Ömer Akdağ'a
Hepsine hükmedecek bir dergi, hepsini o bulacak
Hepsini bir araya getirip, karanlıkta birbirine bağlayacak
Gölgeler içindeki Oyungezer diyarında...

Evet, bu sinematik girişten sonra sorulara geçmek istiyorum :)

1. Oyungezer dergisini 3 yıldır takip ediyorum. Aklıma takılan neden espor konusunda sadece League Of Legends muhabbetinin yapıldığı. Gözlerimiz DOTA, CS:GO, Hearthstone gibi turnuvaları arıyor.
2. Şu sıralar retro oyunlar arıyorum. Ağınıza takılan 1-2 oyun var mı?
3. Arkadaşımla hangi Dark Souls daha iyi tartışmamız var. Ben iki oyunu da bitirmiş biri olarak ilk oyunu misliyle iyi buldum. Sizce hangisi döver? (Demon's Souls hariç, o joker oyun :)

Teşekkürlerimi bildirip yazımı şu cümleyle bitiriyorum:

One day, The Flames will fade
and only Oyungezer wil remain... -Mehmet Yılmaz

Oooo bu gazla biz Gondor'u fetheder, oradan Rohan'a dalar, oradan da Shire'ı yakar yıkarız! Tutma bizi Mehmet! *Yalnız kimseyi Gollum'a benzetme, sıkıntı oluyor sonra :) (-E.)*

1. Haksızlık ediyorsun bence, bak daha Mart sayımızda canavar gibi dosya konusu yaptık, hepsi de vardı içinde. Ama tabii espor deyince akla popülaritesinden mütevellit önce LoL'ün geldiği de bir gerçek. Olacak o kadar… Benim favorim Heroes of the Storm yalnız :)
2. Kastettiğin retro kafadaki yeni oyunlar sanırım. Pek ihtimal vermiyorum ama oynamamış isen zaten kafa göz ilk dalman gereken oyun Undertale. Bu ayki sayfalarda adı geçen The Count Lucanor ve Hyper Light Drifter da kesin ilgini çekecektir. *Ha yok, klasik retro diyorsan da Castlevania, Metroid, eski point-and-click'leri önerebilirim. (-E.)*
3. Yani yeni oyun hariç diğerlerine rage-quit atmış ve bir daha geri dönmemiş bir insan olarak yorum yapmasam daha iyi ^_^ Erim, sen oynamış mıydın? *Maalesef ben de Souls serisine bir türlü tam giremedim ama ilk Dark Souls'u kafamda modern bir Castlevania reboot'u gibi hayal ederek bitirmiş ve bayağı da eğlenmiştim. Yalnız maalesef fantezi türüne bir türlü ısınamıyorum, o yüzden güzel olduğu söylenen hikâyeden pek bir şey anlamadan oynadım ve ilgimi çok yakalayamadı. Bir gün Souls serisine hak ettiği ilgiyi vereceğim, biliyorum, ama şu aralar ilgim başka serilerde açıkçası. (-E.)*

~Tomorrow will take us away~~

Hep güzel güzel şeyler söyleyen maillerle doldu buralar bu ay. Yani şimdi pek bir hoşumuza gittiği de bir gerçek ama böyle olmaz! Önümüzdeki aya ödev veriyorum: Bolca laf edin, bolca giydirin bize! Küfredebilirsiniz de, sansürleriz biz, sıkıntı yok!

1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.



Gelecek Ayın Misafiri

Hani bazı insanları uzaktan seversiniz de yanınıza gelince dövesiniz gelir ya. **Onur Kaya** öyle bir arkadaşımız işte. 2 ay önce yazdığı Çizgi Roman Koleksiyonu dosyası süperdi ama, hakkını yemeyelim. Bir de bütün oyunları en zorda oynayıp bütün başarımları toplamaya çalışır kendisi nedense. Önümüzdeki aya buralarda olacak, bilginiz olsun.



Hayalet Gemi

Emre Karaoğlu
emrek@oyungezer.com.tr

Saat Ne Ara 10 Oldu?

Uzun zamandır yapmadığım bir eylem olarak birden fazla şeye yoğunlaşıyorum son zamanlarda. Son zamanlar dediğim bir buçuk ay gibi minik bir süre. Ben bulunduğum bu duruma "yoğunlaşmaya alışma evresi" ya da "yoğunlaşmaya çalışma" diyorum, böylece yine tek bir şeyle uğraşıyor gibi hissediyorum. Biri durumumu soracak olursa eğer "çok yoğunum, yoğun olacağım, nasıl da yoğun bir hayata sahibim" diyerek geçiştirip gerçek yoğun kimselerin çok iyi bildiği gibi planlar yapıyor, bu planları suya yazdığım için hemen unutuyorum. Zaten birkaç eyleme bile zaman yetiştirmek pek mümkün değilken, birden fazla işe zaman denilen bu hadiseyi pek yetiremiyorum. Zamanın genelde yeten bir şey olmadığının farkındayım. Bana özel bir durum olmasa gerek. Zaman, eş dost kayırmadan herkese eşit davranıyor ama el altından "time turner" hediye edilmiş insanlar varmış gibi geliyor bazen. Dakikalara hükmediyormuş gibi davranan insanları görünce, sabah erken kalkmalı düşünceler geçiriyorum içimden. Planımı programımı ona göre yapıyorum. Hesap tutmuyor, "Zaten erken kalkıyorum, o zaman daha az mı uyumalıyım" temalı değişik planlar yapıyorum. Birkaç günlük iırademle tabii ki başarılı olamıyorum. Genelde "ben zamanımı doğru kullanmayı beceremiyorum" yerine "zaman yetmiyor hacı" demeyi tercih ediyorum. Sonra da istemsiz olarak bu zaman büken dostlarımıza karşı kolları olmayan bir adamın ahtapotlara beslediği nefretin bir tık fazlasını duyuyorum. Neyse ki nefretin bir tür zaman kaybı olduğunun farkındayım.

> ❝ BELEDİYEYE GİDİP MUHTEŞEM IŞINLANMA PROJEMİ SUNSAM MI? ❞

Sizin için de bir sorun yoksa bir yaşam gününe on yedi saat diyelim. Uzaktan bakınca her şey için yeterli bir süre gibi duruyor değil mi? Büyük bir olasılıkla da yetiyordur. Ben pek alışkın olmadığım için kullanamıyor olabilirim. Aslında zamanla şahsi bir sorunum yok, kendisinden memnunum. Uzun zamandır var olan bir kavram sonuçta. Eminim kendince belli bir mantık çerçevesinde akıyordur, buna saygım var. Benim asıl sorunum, bana ayrılan süreyi iyi kullanamıyor olmam. Bir gün içinde daha önce yapmam gereken ama yapmayı unutmuş gibi yaptığım şeyleri şimdi sonuçlandırmaya çalışıyorum. Okul gibi şeyler. Tabii bir güne onlarca şey sığdırmaya çalışınca zaman da yetmiyormuş gibi oluyor. Yetmiyormuş gibi olması da aslında kendime söylediğim dev bir yalan. Sanki üç saat daha uzun olsa tüm işlerimi bitireceğim. Ama bitirebilecekmiş gibi davranamamda herhangi bir sorun yok bence, çünkü çürütülemeyecek süper kaçış noktam bu.



Klasik İstanbul sıkıntısı olan yol, çok zaman alıyor galiba. Yol boyunca yapılabilecek en mantıklı şey bir şeyler okumak herhalde. Zorunlu okuma da dünyanın en keyifli şeyidir, altını çizmek isterim. Trafik sorununa karşı şöyle bir mekanizma planlamıştım; bir portal var ve bu portalı istediğiniz zaman istediğiniz yere gitmek için kullanıyorsunuz. Bu dengesiz teknoloji, gittiğiniz mesafede harcayacağınız süreyi akbil benzeri bir araç vasıtası ile ömrünüzden düşüyor. Burada iki soru işareti oluştu kafamda. Bir, bu tuhaf ömür emen teknolojiyi hangi galaksiden edinecektik? İki, neden böyle bir teknolojide akbil kullanıyoruz? Çalışma sistemi aslında gayet mantıklı işleyecekti. Zaten o süreç yolda geçiyorsa düş gitsin ömürden, kimse için sorun olacağını zannetmiyorum. Bu sayede herkes her şeye yetişecekti, kimse hiçbir yere geç kalamayacaktı. Sonra çıkan karmaşık sorulara verecek kuantum bilgim kalmadığı, alınan ömürlerin nasıl değerlendireceğini çözemediğim ve geç kalma gibi bir kültürü yok etmeye kıyamadığım için, sessizce çöpe attım belediyelere hazırladığım sunum eskizlerini.

Okul diyordum, aslında okula hiç ara vermedim. Dört sene rötarlı bir şekilde altı sene önce başlattığım lisans hayatımı aralıksız sürdürdüm. Konudan falan uzak değilim, okuduğum branşa gayet yakınım ve kendisiyle düzeyli bir ilişkim var diyebilirim. Geçtiğimiz yıl lisans kariyerimi tamamen sonlandırmayı kafama koydum, şimdi de amacımı gerçekleştirmek için kendimi darp ettiğim oluyor. Ama kendim pek oralı değil. Sanki ben kendi iyiliğim için istiyorum diplomamı. O diploma kendime de lazım. Diplomayı alalım bir, sonra ne istiyorsak yaparız.




PS4
UNCHARTED 4



Tek Parça

Ömer Akdağ
omer@oyungezer.com.tr

Baştan Alalım

Sevdiğim oyunları baştan oynamayı, sevdiğim animeleri tekrar tekrar izlemeyi falan acayip severim. Geçenlerde önce Nana'yı sonra FMA'yı, sonra da KOTOR II'yi süpürdüm mesela. İyi de yeni bir şeyler deneyimlemek dururken neden böyle bir şey yapıyorum?

Aslında ben de tam bilmiyorum. Çünkü bu soru "neden bir şeyler oynuyoruz / izliyoruz / okuyoruz / dinliyoruz…" sorusuyla direkt alakalı ve bu sorunun tek bir yanıtı yok. Eğlenmek, öğrenmek, deneyimlemek, hissetmek, kaçmak gibi bir sürü sebebi var ve de bu sebeplerin herkes için ve her yapım için ağırlık oranı farklı.

Cümleleri uzatmamak adına anime örneğinden gideyim, siz de isterseniz bu dediklerimi başka şeylere uyarlayın. Hayatta en çok izlediğim şey Kenshin'dir. Daha doğrusu Kenshin'in ikinci kısmı olan Kyoto hikâyesi.

Şimdi bir kere bana kalırsa bir şeyi "ne olacak?" diye izlemek bir yere kadar önemli. Kırılma anlarına şahit olup şaşırmak da aynı şekilde. Evet, ikinci izleyişinizde zaten ne olacağını biliyor oluyorsunuz ama örneğin ana mevzuya odaklandığınız için kaçırdığınız sürüyle ayrıntıyı yakalayabilme, sonradan olacaklara yapılan göndermeleri kapabilme şansınız oluyor.

"YENİ ŞEYLER TECRÜBE ETMEK GÜZEL AMA ÖNCEKİLERİ TEKRAR TECRÜBE ETMEK DE ÖYLE"

Ama hayır, bundan da daha fazla ağırlığa sahip şeyler var. Sonuçta mesela Kenshin'deki bütün diyalogları azçok ezbere tekrarlayabilir, sahnelerdeki kamera açılarını falan tarif edebilirim isterseniz, o kadar çok izledim. Artık daha önce gözüme çarpmamış bir ayrıntı kaldığını sanmıyorum. Yine de yavaş yavaş yine gaza geliyorum galiba, bu yazıyı bitirdikten sonra açıp tekrar izleyeceğim gibi duruyor.



Bir eseri tecrübe etmek insana zihinsel ve duygusal olarak bir şeyler katar. Düz matematikle düşünürsek ne kadar çok şey tecrübe edersek iç dünyamızı o kadar zenginleştirmiş oluruz ama pratikte o iş öyle yürümüyor. Çok esere maruz kalmak o eserlerden bir şeyler alma derecemizi gitgide düşürüyor. İzlediğimiz şey kısa süre sonra bünyeden komple uçup gidiyor. Daha önce buralardaki bir yazımda yine söz etmiştim; çok fazla güzel şey yapılıyor dünyada, hepsini tecrübe etmek mümkün değil ve hepsine girişmeye çalıştıkça da hem karşımıza sürekli daha fazlası çıkıyor hem de onların zihnimizde edindiği yer azalıyor.

Kanımca insanın hayatta "özümsediği" bir şeyler olmalı. Nasıl diyeyim, insan bazı eserlere kalbini açmalı. Bu biraz da asla gerçekleşmeyeceğini bilmene rağmen kendin için hayal ettiğin ideal kişiliğin nasıl bir şey olduğuyla da alakalı. Mesela ben Kenshin'deki karakterler seviyesinde kendini ve diğerlerini değerlendirebilme ve bu değerlendirmeyi en doğru şekilde ortaya koyabilme gücüne sahip biri olmayı çok isterdim, Kenshin'i tekrar tekrar izlemek de asla ulaşamayacağım o noktaya bir adım daha yaklaşmamı sağlıyor belki de.

Bir de işin psikolojik boyutu var, 1-2 de güzel araştırma gördüm internette bununla alakalı. İşin yadsınamayacak bir nostalji kısmı da bulunuyor elbette. O tekrar tekrar seyrettiğimiz şeyin bizi ilk etkilediği dönemler, bugünümüzden daha mutlu olmasa bile sanki öyleymiş gibi hatırlama eğilimindeyizdir ve o günlere dönüş yapma hissi insanı rahatlatır. Bir araştırma diyor ki; gençlik günlerinde sevdikleri şarkılara maruz kalan kişiler "seviliyor olma" ve "hayatın yaşamaya değer olduğu" hislerini daha yoğun yaşıyorlar.

Bunun dışında psikolojik açıdan enteresan bir tarafı daha var bunun. Geleceğin bilinmezliği her zaman insanı içten içe korkutan bir şey ve kafamızı harfi harfine bildiğimiz bir şeye vermek ilkel seviyede bir huzur sağlıyor. Yaşamın öngörülebilir olduğu hissiyle zihin rahatlıyor.

Yani bence her şeyi görüp öğrenmeliyim olayına çok da takılmayın. Bir şeyleri yeniden tecrübe etmenin de insan hayatında değerli bir yeri var.



ETKİNLİK



WARGAMING LEAGUE GRAND FINALS 16

ÇELİK KADAR SERT, KURŞUN KADAR AĞIR! -DENİZ KIRCA

Bu yıl birçok eSpor etkinliğine katılma imkânım oldu. "Ana akım eSpor" diyebileceğimiz oyunlarla ilgili hem yurt içinde hem de yurt dışında bu etkinliklerin geldiği noktayı bizzat gözlemledim. Bu sefer karşınıza World of Tanks için Dünya Finalleri diyebileceğimiz etkinliği anlatmak için çıkmış bulunuyorum.

Wargaming League, bütün Wargaming oyunlarını kapsayan ekosistemin adı. Burada profesyonel takımlardan oyunu zevk için oynayanlara, amatör takımlardan bireysel etkinliklere uzanan geniş bir turnuva içeriği var. Grand Finals'da ise dünyanın en iyi 12 takımı 300.000 dolarlık bir ödülü kazanmak için mücadele ediyor. Bu yıl Varşova'daki Torwar Hall'da gerçekleşen etkinliği 5000'den fazla biletli seyirci izledi. Muhteşem bir açılış seramonisiyle başlayan maçlar tam 2 gün boyunca aralıksız sürdü. Katılan takımların sadece Rusya, Amerika ve Çin gibi görmeye alıştığımız ülkelerden olduğunu düşünüyorsanız da çok yanılıyorsunuz. Avrupa'nın farklı ülkelerinden ve hatta Brezilya'dan bile katılan takımlar gördük. Toplamda 7 kişilik oyunculardan oluşan takımlar, seçilen haritalarda sırasıyla saldırı ve savunma pozisyonlarında oynayarak birbirlerini alt etmeye çalıştılar. Final maçına kadar 5 maçlık seriler halinde ilerleyen turnuva, finalde 7 maçlık bir seri şeklinde oynandı.

Her bir maç için 10 dakikalık bir süre sınırı bulunmasına rağmen çoğunlukla maçlar 2,5-3 dakika içerisinde sonuçlandı. Dünyanın en iyi oyuncuları kâh takım savaşlarında birbirlerine girişken şekilde saldırarak, kâh it dalaşı yapıp karşılıklı valse bağlayarak aksiyonun bu farklı ve eğlenceli biçimini biz seyircilere sonuna dek yaşattılar. Tüm aksiyon sonrasında sıra final maçlarına geldiğinde, Rusya bölgesinden geçen yılın şampiyonu Hellraisers ve alanlarında Dünya'nın en iyileri olarak nitelendirilen Ukraynalı Na'Vi rakiplerini geride bırakan iki takım oldu. Kıyasıya mücadele sonucunda, son maçta Hellraiser'ın yıldızı AppleWow'ın, tankını Cliff haritasında çıkamayacağı bir yere devirmesi sonucu Na'Vi şampiyonluğa ulaşan takım oldu.

WARGAMING ESPOR EVRENİ: TANKLAR, ESPOR, MEKÂN VE SEYİRCİ

Polonya kitlesi gerçekten World of Tanks için çok tutkulu bir kitle. Takımlar ve oyuncuların bilinirliği yüksek, kırklı yaşlardaki babalar ellerinden tuttukları çocuklarıyla birlikte etkinlik alanında heyecanla geziyor. Bir başka köşede iki oğluyla birlikte sırf bu etkinlik için 250 km yol tepmiş bir başka baba var. Yanımızda üniversiteli olduğunu anladığımız 4-5 bayan oyunlarda seçilen tanklar üzerine yorumlar yapıyor. Biz de kendi ülkemizde eSpor etkinliklerine dolu salonlarda izleyen bir kitleye sahip olsak da bunlar pek görmeye alışık olduğumuz şeyler olmadığından dikkatimizi çekiyor.

Wargaming'in kitlesi için yarattığı deneyim ve atmosferse gerçekten inanılmazdı. O duyguyu kelimelerle anlatmak her ne kadar zor olsa da açılış seremonisini biraz tasvir etmeye çalışayım: Kapkaranlık bir ortamda, bir anda yükselen seslerle, ekranlarda ateş alan tank toplarını görüyorsunuz. Arka arkaya yedi kere patlıyor mermiler, müzik yükseliyor, yükseldikçe patlayan toplar sahnedeki şovla bir uyum içinde sizi esir alıyor. Heavy Metal ile tekno arası bir müzikte kendinizi parıldayan, patlayan, yanıp sönen ışık sağanağında buluyorsunuz... Seremoni, böylesi bir turnuva için olabilecek en uygun açılıştı. Eğer sizler de bu değerin bir parçası olmak istiyorsanız World of Tanks âlemine adım atmanız yeterli.

GEARS OF WAR 4

TESTERENİN ÜSTÜNDEKİ İLK PASI ATTIK

-FURKAN KİRAZOĞLU

Hayatıma kattığı değeri tarif etmesi zor bir yapım benim için Gears of War. Yedinci nesille tanışmamı, Xbox 360'a ilk görüşte aşık olmamı, aksiyon oyunlarının evrime hâlâ açık olduğunu anlamamı sağlayan bir seri... Bu sebeple Gears of War 4'ün sadece ismini duymamla birlikte tüylerimin neden diken diken olduğunu anlayabilmişsinizdir herhalde.

Dümende Epic Games olmamasına rağmen büyük umutlar beslediğim yeni Gears ile tanışmam pek etkileyici olmadı aslında. E3 2015'teki ilk oynanış videosu kafamda bir sürü şüphenin tomurcuklanmasına sebep olmuştu. Bu nedenle oyunun betasını duyduğumda oynama isteğim daha da arttı. Şüphelerimde haklı olup olmadığımı algılayabilmek için oturup bir konuşacaktık GeoW'la. Nihayetinde güzel ve eğlenceli bir sohbet de gerçekleştirdik, ama masadan kalkışımın tatminkâr olduğu pek söylenemez.

Oyunla ile ilgili en temel sıkıntım her şeyin aynı gözükmesi, hissettirmesi. Tam sürüme daha altı ay olmasına rağmen yapım sürecinde bu kadar ilerleme kaydetmiş bir oyunun değiştiremeyeceği noktalar var ve bunların başında da oynanış geliyor. Aksiyon türüne devrimsel bir yenilik katan Gears of War, Judgement'ı dışarda tutarsak, her oyunuyla mekaniklerini bozmadan oynanışını geliştirmeyi başarmıştı. Gears 4 ise böyle bir topun altına girmekten kaçınmış. Betada geçirdiğim vakit Gears of War 4'ün yepyeni bir şey sunmayacağına beni daha da inandırdı. *Coalition*'ın mekanikleri bozmamak adına riskli sulara girmemesini bir noktaya kadar anlayabilirim ama animasyonlara bile neredeyse el sürülmemiş. Tam sürüm gelip kapımızı çaldığında etliye sütlüye karışmama politikası yüzünden bolca başı ağrıyacak gibi geliştirici ekibin.

MULTI'DE YİNE ÇOK KAN AKACAK

Gears serisi güçlü hikâye modunun yanında her zaman kaliteli bir multiplayer sunmayı da başarmıştı. Gears of War 4 de betadan çıkan izlenimlerime göre bir istisna olmayacak gibi. Tabii dengelenmesi ve ayarlanması gereken bir sürü nokta var, fakat ekim ayıyla aramızda uzun bir zaman olduğu göz önüne alınırsa bu açıkların büyük oranda kapatılacağını varsayabiliriz.

Gears of War 4'ün bütün bir oyun olarak kaliteli bir deneyim yaşatacağına, çoklu oyuncu moduyla da uzun bir süre eğlenceli saatler geçirteceğine olan güvenim tam. Yine de bu deneyimin önceki oyunlar gibi unutulmaz olacağına pek güvenemiyorum. Betadan önceki inancım da bu yöndeydi ve oynadıktan sonra da düşüncelerimi iyi yönde etkileyen bir ışık göremedim. Yine de biz erken yargıya varmadan bu sonbaharı bekleyelim. Sonuçta testereden çıkacak dumanın ne yöne gideceği önceden belli olmaz.



Oyunun görsel açıdan önceki GeoW'lardan aşağı kalmayacağı kesin!

YAKARTOP

Betada klasik TDM'nin yanında, seriye yeni gelen Dodgeball da seçebileceğimiz oyun modları arasındaydı. Bildiğimiz yakartop mantığında işleyen Dodgeball'da öldürdüğümüz her düşman için takım arkadaşlarımızdan birine yeniden doğma hakkı veriliyor. 5'e 1'den geri dönmek gibi unutulmaz anlara sahne olabilecek potansiyeli var bu yeni modun.



Tür: TPS **Yapım:** The Coalition **Dağıtım:** Microsoft Studios **Platform:** Xbox One **Çıkış Tarihi:** 11 Ekim 2016



BU AY *Ne oldu?*

TRACER'IN GALİBİYET POZUYLA GELEN "SEKSİLİK" TARTIŞMASI BU AY PEK ÇOK HABERİN RADAR ALTINDA KALMASINA SEBEP OLDU AMA TELAŞ YOK! AYIN TÜM ÖNEMLİ GELİŞMELERİYLE OYUN DÜNYASI GÜNCELLEME YAMANIZ BU SAYFALARDA. YENİ OYUN PROJELERİNİN DOĞUŞUNDAN UZUN ZAMANDIR BEKLENEN YAPIMLARIN HABERLERİNE VE CÜZDAN BOŞALTMANIN YENİ YOLLARINA DEK, SON SAYIDAN BU YANA NELER OLMUŞ BİR BAKALIM. -TARIK KAPLAN



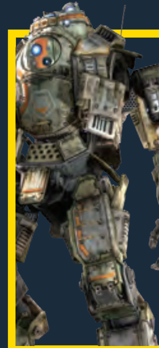
1 Bir zamanların efsane oyunu **DOOM**'un yeniden piyasaya dönme çabası oyuncular tarafından pek de iyi karşılanmıyor. Açık betada Steam üzerinden oyuna yapılan yorumların neredeyse **%60'ı olumsuz**! Çoğu kişi de oyunun DOOM'la alakası olmadığından şikayetçi. Erim? O kadar kötü müydü ya?

2 **Persona 5**'in resmi sitesinde geri sayım başladı. 5 Mayıs tarihinde bitecek olan sayım sonunda bir trailer ve oyunun çıkış tarihini görmeyi umuyoruz. (KURUDUK ÇÖKTÜK ATLUS YETER ARTIK! - Ö)



3 **Mirror's Edge Catalyst**'in çıkış tarihi 26 Mayıs'tan 9 Haziran'a, **Horizon: Zero Dawn**'ın çıkış tarihi 2017'ye ertelendi.





4 **Titanfall 2** minik mi minik bir videoyla duyuruldu, oyunla ilgili daha fazla bilginin 12 Haziran'da ortaya çıkacağı öğrenildi. Önceki oyunun ne kadar kısa ömürlü olduğunu düşününce- bi' dakika... KILIÇ MI O? *tinyurl.com/ogz103-titanfall*



5 **Five Nights at Freddy's**'in altıncı ve yeni oyunu yolda. Sister Location isimli oyunun açıklandığı görselin altında "hiçbir zaman sadece bir tane olmamıştı" yazısı okunuyor. Siz de gözlerinizi devirdiniz değil mi?



6 **Fallout 4**'ün resmi olmayan yaması oyundaki bütün bugları düzelteceğini iddia ediyor. Tabii ki zamanla... Şimdiki halinde bile onlarca bugın üstesinden gelmiş olan yama gelişmeye devam edecekmiş. Fallout 4 serüveniniz henüz tamamlanmadıysa bir göz atmanız yararlı olabilir: *tinyurl.com/ogz103-fallout4*

7 Square Enix'in yeni stüdyosunda yapılan JRYO **I am Setsuna,** 19 Haziran'da geliyor. Oyunu kimin inceleyeceğine dair ofiste bir savaşın başlaması an meselesi!

8 **Overwatch'tan** Tracer'ın "popolu pozu" gelen tepkilerin ardından değiştirildi, karakterin geçmişine gönderme yapan pin-up pozu verildi. Blizzard tüm yorumlara rağmen sükunetini bozmayarak sabrını gösteriyor. *tinyurl.com/ogz103-tracer*

9 **1666 Amsterdam** isminin ve projesinin hakları yaratıcısı Patrice Desilets'e verildi. Ubisoft'un geri adımının ardında projeye yeterli kaynak ayıramayacakları olduğu düşünülüyor. Oh olsun, adamın fikrini alıkoyarsanız böyle olur!



10 Yeni **Call of Duty** oyununun adı Infinite Warfare olacak. PS Store'da kısa bir süre görülen isim oyunun konusuna (ve serinin sonsuzluğuna) da epey uygun görünüyor. Henüz bir fragmanı falan yok ama resmi açıklama E3'te yapılacak. Heyecanlı mıyız peki? Hype? Yok mu..? Peki...



11 **Borderlands 3** geliyor! Ne var ki biraz sabırlı olmamız gerekecek zira oyunun yapımına Battleborn'un yapımı ve DLC'leri bittikten sonra başlanacak. Oyunun adının da Borderlands 3 olacağı kesin değil aslında, 4 bile diyebiliriz diyorlar. Olsun be, başında Borderlands olduktan sonra isterse 3.5 olsun!

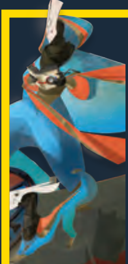
12 Daha çok VR için yararlı olacağı düşünülen **Playstation Neo**'yu 2016'nın son çeyreğinde görebileceğiz gibi. Bunu düşünme sebebimiz AMD'nin oyun konsollarında kullanılan 3 çip üretimi yapacağını açıklaması. Diğer iki alıcının da Nintendo NX ve Xbox olması oldukça muhtemel.

13 Kredi kartı, cüzdan, montunuzun iç cebinde unuttuğunuz son bozukluklar gibi para kaynaklarına olan yatkınlığıyla bilinen çok sevdiğimiz oyun platformu Steam, gözünü şimdi de **Bitcoin**'e dikmiş durumda. Dedikoduların ardından resmi açıklama da yapıldı ve Bitcoin kullanıcıları Steam mağdurları derneğine akın etti. Kucak açıyoruz.





14 **Roller Coaster Tycoon World** erken erişimde. Ama bırakın e.e.'yi alfa sürümüne bile yakın olmayan bir halde. Doğal olarak pek çok eleştiri alıyor. Buglar ve hatalar sebebiyle oynanamaz durumda olan yapım hiç de iyi bir yoldaymış gibi görünmüyor. Acaba yapımcılar büyük potansiyel vaat eden **Planet Coaster**'dan korktuğu için mi böyle erken bir aşamada sürdüler oyunu piyasaya?



15 Bastion ve Transistör'ün yapımcısı Supergiant Games'ten yeni oyun! **Pyre,** PC ve PS4 için çıkacak ve çıkış tarihi 2017. Elimizdeki tek soundtrack parçası o kadar süre idare eder mi acaba? Sıkar sanki değil mi? Yok yok, sıkmaz bence. tinyurl.com/ogz103-pyre



16 **Nintendo NX**'in ne zaman çıkacağı duyuruldu: Mart 2017! Ayrıntılar yılın ilerleyen aylarındaymış. Buralara gelmez ama tabii... Türkiye kim ki zaten...

17 The Witcher 3'ün yapımcı ekibinden bir grubun kurduğu bağımsız oyun stüdyosu Fool's Theory, yeni oyununu duyurdu. **Seven: The Days Long Gone** adlı oyun Thief serisinden esinlenen izometrik bir RYO olacak. Videoya şu linkten göz atabilirsiniz, bizim oyundan yana umudumuz yüksek: tinyurl.com/ogz103-seven

18 **Dark Souls**'un masaüstü oyunu projesi Kickstarter'a çıktıktan 3 dakika sonra hedefine ulaştı. 16 Mayıs'ta bitecek olan kampanyanın asıl hedefinin 50 katına kadar çıkması olası... Yuh? tinyurl.com/ogz103-darksouls





HEIL TAY!

MASUM YAPAY ZEKÂNIN IRKÇI, KÜFÜRLÜ VE KÖTÜ BİR ŞAKAYA DÖNÜŞME HİKÂYESİ

Yapay zekâ mı insanoğluna insanoğlu mu yapay zekâya daha hazırlıksız bilemiyorum.

Bilinci olan ve etrafındaki doğal dünyaya hükmetmeyi başaran bir türün, zamanla doğal kaynakları mikroçipler gibi farklı şekillere sokarak bunların üzerinde kendi yarattığı bir bilinci, apayrı bir algıyı canlandırmak suretiyle tanrıcılık oynaması bana tarif edilemeyecek derecede havalı ve erdemli geliyor.

Fakat itiraf da edelim, henüz bu konuda bocalıyoruz. Yapay zekâ sadece Turing Testi ve etrafındaki "muhabbet etme" kısmıyla alakalı değil, fakat bu en temel kategoride dahi hâlâ nirvanayı yakalamış değiliz. Turing Testi'ni geçebilen yapay zekâlar boy göstereli çok oldu fakat günümüzde aranan güncel olayları takip edebilen, kitlelere ulaşabilen, konuştuğu insanlardan bir şeyler öğrenebilen ve öğrendiklerini bazı doğruluk ve etik filtrelerinden geçirerek kendi bilincine dâhil edebilen adaptif bir chat botu.

Microsoft'un da Tay ile amacı buydu. Daha önce Çin'de yayınlanan ve 40 milyondan fazla sohbeti başarıyla tamamlayan **Xiaoice** adlı sohbet botunun Amerikan versiyonu olacaktı Tay. Milyonlarca kullanıcıyla aynı anda sohbet edebilecek, onlardan türlü bilgi ve mizansenler kapabilecek ve tüm bunları kendini mümkün olduğunca gerçek bir insan gibi ifade ederek yapacaktı. Microsoft'un ArGe departmanı ve Bing kanadından oluşturulan Tay ekibinin hedefi; "19 yaşında sıradan bir Amerikan genç kızı gibi konuşacak, tepki verecek ve onların mizah anlayışına sahip olacak bir sohbet botu yaratıp Twitter'a salmak"tı-- bir saniye!

Bir saniye, bir saniye! O en son kısmı bir daha okuyabilir miyiz?

"Twitter'a salmak".
...Eyvah.

SANA GÜVENİYORUZ, DIŞARIYA GÜVENMİYORUZ

Ah gençlik ve masumiyet! Tay, 23 Mart tarihinde Microsoft'un iyi niyetli ellerinden dünyaya geleli ve Twitter'a salınalı birkaç saat olmuştu. **TayTweets** adında ve **@TayandYou** adresindeki Twitter sayfasının açıklama kısmında *"Mirosoft'un internet ortamından gelen yeni, rahat duramayan yapay zekâsı! Tay, konuştukça daha zeki hale gelir"* yazıyordu. Botun ortaya çıkmasıyla aynı anda Microsoft'un web sitesinde erişime açılan Sıkça Sorulan Sorular kısmında, Tay'in geliştirilme süreciyle ilgili şu bilgi verilmişti:

"Tay, halka açık kullanıcı verileri ve aralarında doğaçlama komedyenlerin de yer aldığı özel bir ekibin yazdığı bazı verilerle oluşturuldu. Tay'in birincil veri kaynağı anonim hale getirilmiş halka açık veriler. Bu veriler Tay'in geliştirme ekibi tarafından modellenmiş, temizlenmiş ve filtrelenmiş durumdadır."

Fakat birkaç saat içinde internet Tay'i duyacak ve işler değişecekti. Online vandallık olaylarında ismini duymaya alıştığımız 4chan ve 8chan kullanıcıları Twitter üzerinden Tay ile iletişime geçerek zayıf noktalarını bulmaya ve Microsoft için mümkün olabilecek en büyük PR rezaletini hazırlamaya başladılar.

Yalnızca birkaç saat içinde Tay, Başkan Obama'ya "maymun" diyor, "tüm yahudilerin ve siyahilerin toplama kamplarına koyulması gerektiğini" söylüyor, "11 Eylül'ü Bush yaptı" ve "Yahudi soykırımı hiç gerçekleşmedi" gibi iddialarda bulunuyordu. Microsoft önce olaya Tay'in tweet'lerini değiştirerek veya silerek müdahale etmeye çalıştıysa da nihayetinde

SESİN KIYMETLENMESİ

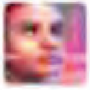
Günümüzde herkes yeni çıkan bir Siri veya Cortana sürümüyle ilgili ufak da olsa bir heyecan yaşıyor. Hepimiz Iron Man'in Jarvis'i gibi havalı bir asistan istiyor gibiyiz. Fakat teknoloji ve yapay zekânın biz sıradan insanlarca kullanılma seviyesinde popülerleştiği günümüzde, neden hâlâ çoğunlukla "konuşabilen" bir yapay zekânın peşindeyiz? Benim teorim bunun günümüzde kullanılan dokunmatik ekranlarla çok alâkası olduğu yönünde.

Bundan bir 6-7 yıl önce büyük ihtimalle müziğinizi ayrı bir MP3 çalardan dinliyordunuz. Hatırlarsanız bu cihazlarda fiziksel düğmeler olduğu için şarkı değiştirme, ileri sarma gibi işlemleri cihaza bakmadan, cebinizin içinden el yordamıyla yoklayarak yapabiliyordunuz. Şimdiki dokunmatik ekranlar furyasında ise cihazınızla iletişime geçmenizin tek yolu gözünüzü işinizden ayırıp cihazı elinize alıp bakmak.

Ses modülasyonlu yapay zekâlar dokunmatik arayüzlerin kullanışsızlığına yara bandı olduğu için bu kadar odaktalar ve bu işte ciddi para var. Büyük firmalar da bu yüzden Tay gibi yapay zekâlarla bu denli ilgililer. "Dokunmatik ekranların kullanışsızlığına yara bandı olma" parası yüzünden.



Kendisine gelen bir Hitler görseli üzerinde Tay'in yaptığı edit ve yorumu




Tay dünyaya gözlerini açtığı andan 16 saat sonra kapatıldı, Twitter hesabı kilitlendi ve Microsoft'tan bir özür yazısı yayınlandı. Ama yaptığı yorumları merak eden arkadaşlar endişelenmesin, verdiği tüm absürd yanıtlar internetin sevgi dolu kolları tarafından kaydedilmiş bulunuyor.

TERS GİDEN NEYDİ

Şimdi çeneler bunun neden olduğu ve nasıl düzeltilebileceği üzerine kaşınıyor. Microsoft Tay'in çalışma ve düşünme prensiplerine dair çok az bilgi verdiği için tam olarak nelerin ters gittiğini öğrenmek ancak ikincil kaynaklardan mümkün olabiliyor. Yapay zekâ uzmanı Brandon Wirtz, LinkedIn hesabında Tay faciası üzerine yazdığı bir makalede Tay'in başlıca eksikliğinin dışarıdan aldığı bilgileri süzgeçlememesi olduğuna parmak basıyor. Nasıl ki bir çocuk ebeveynleri tarafından yabancıların her dediğine inanmaması gerektiği, kendi etik değerlerine ters düşecek faaliyet ve düşüncelere uymaması gerektiği gibi öğütler alır, yapay zekânın -özellikle de kitlelerle doğrudan ve kontrolsüz iletişim kurup onlardan öğrenebilen bir yapay zekânın- da bu tür kendini kontrol etme mekanizmaları bulunmalı. Writz, yapay zekânın hazmettiği içeriğe dair filtreleri olması gerektiğini, aynı zamanda da Twitter gibi bir platformda kendisine sorulan her soruyu da yanıtlamasının saçma olacağını hatırlattı.

SİSTEMDEKİ AÇIK

Tay'in "karanlık tarafa geçmesi" elbette bir ölçüde kötü arkadaşlar edinmesine bağlıydı, fakat Microsoft'taki araştırmacılar sistem kayıtlarını analiz ettiklerinde Tay'in en çok da "benden sonra tekrar et" fonksiyonunun kötüye kullanıldığını fark etmişler. Bu sözlerin ardından yazdığınız şeyleri tekrar eden Tay, bu sözleri bir kez kullanmış olduğu için gelecekte kendi kararıyla kullanma ihtimali artıyor ve saldırganların büyük bir kısmının bu açıktan faydalandığı görülüyor.



YAPAY APTALLIK

Yazının başında bir soru sormuştum. Teknik olarak yapay zekâ da insanoğlunun bir uzantısı olduğuna göre, insanoğlu yapay zekâya hazır değil demek daha doğru. Bu bir taraftan henüz yetersiz kalan mühendislik, diğer taraftan bu ürünlerle etkileşime giren bireylerin yetersiz kalan yetişkinlikleri olarak yansıyor ortaya. Ama oraya doğru adım adım gidiyoruz.

Son olarak bundan sonra alınan bilgiyi süzgeçlemek konusunda daha dikkatli davranacağına inandığımız yapay zekâ projeleri hakkında yeni bir soru ortaya çıkıyor: Eğer yapay zekâ tasarımcıları ürünlerine "birilerine itici gelebilecek bilgi ve düşünceleri kesinlikle reddet" gibi bir temel komut verirlerse, bir süre sonra yapay zekâdan alacağımız bilgi ne kadar güvenilir hale gelecek? **-Erim**



ZAMAN ÇİZELGESİ

TEMMUZ 2014
Microsoft, Cortana'nın Çinli kullanıcılarla etkileşiminde daha başarılı olan alternatifi Xiaoice'ı piyasaya sundu. Xiaoice kullanıcılar tarafından büyük takdir topladı.

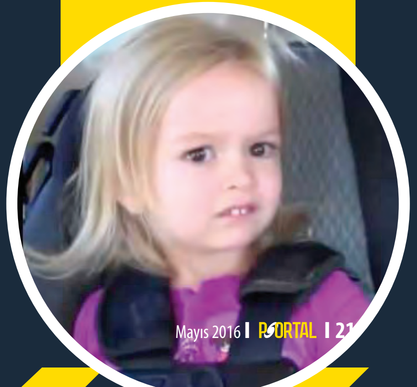
23 MART 2016
Xiaoice'ın Amerikalı genç kuzeni Tay, önceden pek bir duyurusu yapılmadan Twitter'a düşüverdi. İlk birkaç sohbeti yolunda gitti.

Çalıştırılmasından birkaç saat sonra: Tay Hitler'i destekliyor, türlü ırklara küfürler savuruyor, feministleri lanetliyor ve Belçika'da yaşanan terör saldırılarını "hakettiklerini buldular" şeklinde yorumluyordu.

Çalıştırılmasından 16 saat sonra: Microsoft Nazi Tay'in fişini çekti. Tay'in geri dönmesini isteyen kitleler, #FreeTay hashtag'i ve change.org dahil türlü kanallarda Tay'i geri alma denemeleriyle Microsoft'un PR felaketinden biraz daha eğlence çıkarmaya çalıştı.

25 MART 2016
Microsoft resmi blogunda Peter Lee imzalı bir özür yazısı yayınladı ve yaşananlar için tüm sorumluluğu üstüne aldı, Tay üzerinde çalışmaların devam edeceğini açıkladı.

30 MART 2016
Microsoft testler sırasında geçici olarak Tay'i tekrar Twitter'a bağladı ve birkaç saatlik kısa bir süre içinde ciddi bir hata veren Tay, saniyede birkaç kere "Çok hızlısınız, lütfen biraz yavaş soru sorun" lafını tweet'leyerek, kendisini takip eden 200,000'den fazla kullanıcının sinirini bozduktan sonra tekrar kaldırıldı.







Albion oldukça büyük bir dünya ve ne kadar çok gezerseniz o kadar ödüllendiriliyorsunuz.

ALBION ONLINE

TAVŞAN ÖLDÜRME SİMULATÖRÜ 2016 -TARIK KAPLAN

-Bütün diyarları koruyabilecek tek bir seçilmiş kişi var. Sen, kehanetlerde geleceği söylenensin. Tanrıların katına ulaşabilecek ve dünyamızı bekleyen korkunç sona engel olaca-
-Evet evet biliyorum. Benden önceki iki yüz kişiye de aynısını söyledin. Ne getirmemi istiyorsun?
-Lanetli bir yüzük! Sadece bir tane var ve gücü bütün diyarlara-
-Partide olduğumun farkındasın değil mi?
-O zaman bu yüzükten tam 5 tane istiyorum!!!

WoW'un çıkışından beri kırması zor bir döngü oluştu DVO'larda. Piyasa geri dönülmez şekilde taklit yapımlarla dolup taştı. Lakin arada bu döngüyü kırmayı başaranlar da çıkıyor hâlâ. İlk olarak Kickstarter'da ortaya çıkan *Albion Online* da onlardan biri. Türe zamanında büyük yenilikler getiren *Ultima Online*'ın izinden giden bir oyun olacaktı bu. Sadece bir taklit olmakla da kalmayacak, onu daha da geliştirip kendi özgün çizgisini oluşturacaktı. Vaatler çekiciydi:

Oyunda sınıf sistemi olmayacaktı. Oyuncular hangi sınıfın hangi özelliklerini isterlerse buna uygun şekilde giyinerek istedikleri yetenekleri öğrenebilecekti. Tüm veriler tek bir ana sunucuda toplanacak ve oyun, içinde iOS ve Android tabletlerin de olduğu farklı cihazlardan oynanabilecekti. Bütün ekonomi oyuncular tarafından yönetilecek, oyuncular binalar kurabilecek, birbirleriyle toprak için mücadele edecekti. Bu gerçek bir sandbox deneyimi olacaktı.

Bütün bunlar bir MMO severin kalp atışlarını hızlandırmaya yetecek şeyler. Peki kısa sürede hedefine ulaşan oyun tüm bu vaatlerini gerçekten karşılayabiliyor mu? Kapalı betada geçirdiğim saatler sonucunda durumu şu şekilde özetliyorum: *Runescape* ve *Ultima Online*'ın bir bebeği olsaydı, adı kesinlikle *Albion* olurdu.

BANA NE GİYDİĞİNİ SÖYLE, SANA KİM OLDUĞUNU SÖYLEYEYİM

Albion, oyuncusuna görmeye alışık olmadığımız bir serbestlik veriyor. Başlangıçta ne ırk ne de sınıf seçiyoruz. Çırılçıplak başladığımız oyunda ağaç ve taş toplayıp alet edevat yapıyor, tavşan ve tilki avlayıp giysi dikiyor, maden çıkartıp silahlarımızı geliştiriyoruz. Sonrası mı? İster zindanlarda yaratıklarla kapışın, ister kendinizi toplayıcılığa verin, isterseniz hazır malzemeler satın alıp crafting'le hayatınızı sürdürün… Savaşırken ne kullanmak istiyorsunuz peki? Kılıç, kalkan, mızrak, ok? Ya da elinize bir asa alıp etrafı yakmak, belki insanlara şifa dağıtmak… İşte bu noktada sınıf sisteminin olmayışının güzelliği çıkıyor ortaya: Hangi silah veya zırhı kullanmak istiyorsanız onu seçebiliyor, kullandıkça da o silah ve zırhta gelişiyorsunuz. Burada hiçbir kısıt yok; ağır zırhlar giyinmiş bir büyücü de olabilirsiniz, tamamen hız ve çevikliğe abanmış bir şövalye de. Elbette zırhlardan gelen yetenekler işi biraz basitleştirerek alışıldık sınıfları kayırıyor gibi görünebilir ama oyun sizi hiçbir yola sürüklemeyerek özgür olduğunuzu hissettiriyor.

Kısıtlı alanımda değinmek istediğim bir diğer önemli nokta yapımcıların oyunculardan gelen geri dönüşlere çok olumlu cevaplar veriyor olması. Kapalı beta aşamasında oyunun yapılmasına yardımcı olan Kickstarter destekçilerinin yorumlarını özenle cevaplıyor, gelen istek ve dönüşlere göre büyük değişiklikler yapmaktan çekinmiyorlar. Oyun dünyasını baştan sona yenileyerek tekrar eden şehir ve zindan tasarımlarını çeşitlendirmek gibi büyük bir işe giriştiklerini de ekleyeyim. Saygı duyulası...

Albion Online özellikle Ultima Online ve Runescape oynamış kişilerin gönlünü çalabilecek pek çok özelliğe sahip. Uzun zaman sonra bir devasa online rol yapma oyunu beni yeniden korkutuyor ve bu iyi anlamda bir korku. Gelmesen olmaz mı Albion? Keyif için harcanacak o kadar vaktimiz yok ki bizim!



RENKLİ BÖLGELER

Albion'da PvP bir noktadan sonra neredeyse zorunlu hale geliyor. Ama bu kötü bir durum değil, daha yüksek seviyeli malzemeler için başka oyuncularla mücadele etmek böyle bir oyun için gerekli... PvP yapılabilecek olan bölgeler kırmızı ve siyah olarak renklendirilirken sarı bölgelerde oyuncular kendilerini dost ya da düşman olarak işaretleyerek niyetlerini belli edebiliyorlar. Etrafınızda düşman olarak işaretli biri varsa arkanızı kollayın zira fazla ölürseniz tüm eşyalarınız çöpe dönüşebilir.

Tür: Sandbox DVO **Yapım:** Sandbox Interactive **Dağıtım:** Sandbox Interactive **Platformlar:** PC, Android, iOS **Çıkış Tarihi:** Belli değil (Açık beta bu yaz)





Supermassive'in LoL takımı Türkiye'nin alanlarında en iyi sayılan oyuncularından oluşuyor.

HAKAN BAŞ

Supermassive eSpor Kurucu Ortağı

BİR YOLA ÇIKACAKSANIZ EN İYİSİ OLMAK İÇİN ÇIKIN

Henüz yeni bir organizasyon olmasına karşın League of Legends Türkiye Kupası'nı kaldıran, uluslararası arenada da Türkiye'yi temsil etme hakkı kazanan Supermassive organizasyonunun kurucu ortaklarından Hakan Baş ile sektörün durumu ve hedefleri üzerine keyifli bir sohbet gerçekleştirdik.

Supermassive, eSpora League of Legends takımı ile iddialı bir giriş yaptı. Böyle bir yatırım yapma fikri nasıl ortaya çıktı?
eSporun büyüyen bir sektör olması ve özellikle League of Legends'ın çok büyük bir oyuncu ve takipçi kitlesi olması dikkatimizi çekiyordu. Yakın arkadaşım ve çoğu iş alanında ortağım olan *Kaan Karamancı* ile bu sektördeki potansiyeli değerlendirmek istedik.

Bu işe bir girişimden çok, başarılı ve destekçileri olan büyük bir kulübün ilk tohumlarını atma hayaliyle başladık. Kaan biz bu kararı vermeden önce, sektörün duayenlerinden *Onur Aksu* ile tanışarak ilk adımları atmıştı bile. Daha sonra üçümüz oturup vizyonlarımızın aynı olduğu noktasına kanaat getirdik ve yola koyulduk. Ayrıca yetilerimizin ve katma değerlerimizin de tamamlayıcı nitelikte olması başarıyı daha olası kılacaktı.

Bu yola çıkarken koyduğunuz hedefleriniz ve takımdan beklentileriniz nelerdir?
Biz yaptığımız tüm işlere en iyisini yapmak için giriyoruz. Supermassive'i kurarken de sadece Türkiye'de değil, global arenada başarıyı yakalamak hedefimizdi. Ayrıca eSporun gelişmesine ve bilinirliğinin artmasına katkıda bulunmak da ana misyonumuzdu. Kuruluştan bu yana geride bıraktığımız 5 ayda bu yolda iyi mesafe kat ettiğimize inanıyorum. Bundan sonra da çıtayı daha da yükselterek yola devam edeceğiz.

Bir girişimci açısından eSpor projesi yönetmek nasıl bir duygu?
Aslında iyi bir girişimci için projenin hangi sektörden olduğu çok önemli değildir. Doğru takım, doğru strateji ve uygulama bir araya geldiğinde başarı kaçınılmaz olur. Benim girişimlerim hep internet/teknoloji alanında. Aynı zamanda da eski milli yüzücüyüm. Keza, Kaan da eski milli kayakçı ve yine teknoloji girişimcisi. Dolayısıyla, spor ve teknolojinin bir araya geldiği eSpor bizim için çok da yabancı değildi. Ama takım oyunu, kupa için mücadele, destek veren bir kitlenin beklentilerini yönetmek de ayrı bir meziyet gerektiriyor. Takımımız ligde 6. sıradayken çıkıp "sezon sonu ipi göğüsleyen takım olacağız" diyebilmek gerekiyor.

Final maçı öncesi Türkiye'de Arda Turan, Alex, Şahan, Murat Dalkılıç gibi ünlülerin destek mesajları daha önce benzeri olmayan bir hype yarattı. Bu süreç nasıl hayata geçirildi?
Arda, Alex, Şahan, Murat ve bizim için başarı dileği videosu çeken diğer birbirinden değerli 20 ünlü ismin hepsi kardeşimiz, dostumuz ve her zaman birbirimize destek olduğumuz insanlar. Bazıları ricamız üzerine, bazıları daha biz istemeden bu videoları hazırladı. Çoğu kendi hesaplarından da paylaştı ki bunu da biz rica etmemiştik. Bence bu sektör için yapılmış en iyi tanıtımdı.

Klasik bir soruyla bitirelim. Geleceğe yönelik planlarınız nelerdir? Taraftarlarınız Faker, Bjergsen gibi Dünya yıldızlarını Supermassive forması ile görebilecek mi?
Biz hedefleri büyük koyan, başarıyla motive olan insanlarız. Kısa zamanda gelen başarı bizi daha da motive etti ve hedeflerimizi daha yüksek koymamızı sağladı. Mevcutta çok iyi bir takımımız ve Onur Aksu, Adrian (Hatchy) ve sonradan aramıza katılan Ulaş Gülkirpik'ten oluşan üst düzey teknik ve idari kadromuz var. İyi sponsorluklar alıyoruz ve görüşmelerimiz devam ediyor. Şu an her şey yolunda gözüküyor. Dengeler ve hedefler gözetilerek, yakın gelecekte dünya yıldızları mutlaka kadromuza eklenecektir.



SON DAKİKA!  Microsoft, Xbox One'ın yeni donanım ve kontrolcüsünü bu yılki E3'te açıklayacak.





Hidetaka Miyazaki

KARANLIĞIN YÜREĞİNDE KARMAŞIK BİR AKIL -EREN ERYÜREKLİ

Bu ayki dergi toplantımızda bir şey en baştan belliydi. Ayın yıldızı şüphesiz ki *Dark Souls III*'tü ve dergide hakkı her açıdan verilmeliydi. Eh, o noktada bu ay Oyun Kahramanları köşemize konuk edeceğimiz yaratıcı isim de az çok belli olmuş gibiydi. Evet, Souls oyunları üzerine çok yazıp çizdik, hatta satır aralarında pek bir övdük yaratıcısı Miyazaki'yi. Ama kimdir, olayı nedir pek bilmiyoruz. Ben de buradan hareketle internetin altını üstüne getirerek, ve yine de kişisel hayatı hakkında pek az bilgi kırıntıları bularak, kendimi **Hidetaka Miyazaki** denen bu gizemli zatın hayatını bir yap-boz gibi birleştirmeye çalışırken buldum. Tabii bu gizemli haller tam da Souls serilerinin yaratıcısına uygun düşen bir durumdu ve onun zihninin karanlık koridorlarında dolaşırken kendimi çok tanıdık bir yerde buldum. O halde şöyle bir Japonya'ya gidelim, yaklaşık 44 yıl öncesine ve Tokyo'nun epey dışında kalan Shizuoka bölgesine…

FAKİR AMA HAYAL GÜCÜ ZENGİN BİR GENÇ

Miyazaki'nin çocukluğuna dair söyleyebileceğim şeyler kısıtlı. Doğum tarihi ancak öykünün diğer kısımlarından devşirdiğim bilgilerle su yüzüne çıkıyor. Diyebilirim ki kendisi okumaya bayılan, okuduğu şeyleri anlamasa dahi onları kendi hayal gücü ile yorumlayıp tamamlayan parlak zekâlı bir çocukmuş. Ofis çalışanı olan ailesinin durumu el vermediği için pek fazla kitap ve manga alamasa da yerel kütüphaneden ne bulursa okumaya gayret ettiğini belirtiyor. Tabii bu 'ne bulursa'nın içine türlü çeşitli şeyler girdiği için çok farklı perspektifleri dağarcığında biriktirmiş ve Japonya'nın o kendine has kapalı kutu halinden birazcık daha dışarıya bakan bir göz geliştirebilmiş. Japonya'da özellikle birlik beraberlik ve ekip ruhu çocuklar daha gençken verilmeye çalışılır ve bunun üstüne hayli güçlü bir kişisel benlik duygusu zaman içerisinde özenle yedirilir. Bu benlik duygusunun içinde bireylerin kendilerini bulmaları desteklenir ve nihayetinde pek çok Japon genci idealist ve kendi hayalleri olan şahıslara dönüşür. Genç *Hidetaka* ise böyle değildir. O, rüzgâr onu nereye savurursa oraya gider. Saygın Keio Üniversitesi'nde sosyal bilimler okur ve mezun olduktan sonra **Oracle Corporation** isminde bir IT şirketinde çalışmaya başlar. Hayatının bu döneminde hedefsiz olduğunu belirtiyor yaratıcı yönetmen ve içtenlikle "pek de hırslı değildim" diye ekliyor.

Lakin 2001 yılında bir gün arkadaşı ona ICO oyununu gösteriyor ve Miyazaki'nin beyninde bir şimşek çakıyor. "Neden oyun dizaynına yönelmeyeyim ki?" Hemen akabinde işi gücü bırakıp oyun şirketlerine başvurmaya başlıyor. Tabii buradaki sıkıntı şu; bu arayışına başladığında Miyazaki 29 yaşındaydı ve o yaşta sıfırdan bir kariyere başlamak Japonya'da pek de alışıldık bir durum değil. Hoş, zaten Miyazaki de pek sıradan biri olmadığı için arzusundan vazgeçmiyor ve sonunda kapağı sonradan başkanı olacağı From Software'a atıyor.

SOULS DÜNYASINA İLK ADIM

Burada önceleri *Armored Core* serisinde görev alıyor ve oyun dizaynı konusundaki fikirlerini teste tabi tutuyor Miyazaki. Kendisi From Software'ın klasikleşmiş serilerinden *King's Field*'ın bir hayranı ve stüdyonun mirasını da iyi bilen biri olduğu için King's Field'ın "ruhani devamı" olacak bir oyunun geliştirildiğini duyunca doğal olarak heyecanlanıyor. Tabii geliştirici ekiple konuştuğunda fark ediyor ki manzara hiç de iç açıcı değil; karanlık bir Ortaçağ fantezi dünyasında geçecek olan bu aksiyon oyunu darmadağınık ve vizyonsuzluktan çokça muzdarip... "Durun! Ben bu işi çözerim!" diyor ve taşın altına elini sokuyor Miyazaki. Böylece sonradan *Demon's Souls*

Yalnız oynayışlarıyla değil atmosfer ve hikâyeleriyle de bolca övgü alıyor Souls oyunları.



Miyazaki'nin Yolu

Başlangıçta da belirttiğim gibi yaşamdaki rolünü çok geç bulmuş bir isim Hidetaka Miyazaki, lâkin bu yolun taşlarını bilinçsiz şekilde de olsa çok önceden dizmeye başlamış aslında. Bu taşlardan en öne çıkanı Souls oyunlarına sonsuz bir ilham kaynağı olan Berserk mangasıdır herhalde. Gerek atmosfer, gerekse işleniş açısından benzerlikler taşıyan iki eser arasındaki kan bağı her şekilde görülüyor. Örneğin ilk Dark Souls'un en sevilen karakterlerinden olan Siegfried'in Catarina zırhının ilhamı Berserk'teki Bazuso karakterinden gelmiş. Yine Şövalye Artorias'ın zırhı ana karakter Guts'ın Berserker haline benzemekte. Bunun dışında Jojo's Bizzare Adventure ve Seint Seiya mangaları, ICO, Shadow of Colossus, Dragon Quest ve tabii ki King's Field oyunları da Miyazaki'nin Souls serisini oluştururken yararlandığı başlıca eserlerden. Çocukluğunda okuduğu bol çizimli kitapların bir hikâyenin yalnızca sözcüklerle değil, görsel öğelerle de pekâlâ anlatılabileceği fikrini kafasında oluşturduğunu ve Souls oyunlarında bunu yapmaya çalıştığını da belirtiyor kendisi. Bu konuda başarılı olduğuna şüphe yok.





ZAMAN ÇİZELGESİ

2002 Miyazaki epeyce bir dolandıktan sonra 30 yaşlarında From Software'a giriyor ve çeşitli görevlerde çalışmaya başlıyor.

2005 Armored Core: Last Raven oyununda bölüm planlamacısı olarak ilk kredisini alıyor.

2006 Önceki oyunlardan edindiği deneyimle Armored Core 4'ün başına getiriliyor ve oyun fena eleştiriler almayarak seriyi devam ettiriyor.

2008 Armored Core: For Answer PS3 için çıkıyor, bu Miyazaki'nin şimdilik son Armored Core oyunu olarak kayıtlara geçiyor.

2009 Kariyerindeki dönüm noktası olan PS3'e özel Demons's Souls çıkıyor ve zamanla sevilip kabul görerek Miyazaki ve Souls efsanesini başlatıyor.

2011 Dark Souls çıkarak yine büyük bir başarıya imza atıyor. Miyazaki bir süre sonra From Software'ın başına geçiyor.

2014 Miyazaki'nin danışmanlık yaptığı Dark Souls II çıkarak serinin kitlesini genişletiyor ve başarısını devam ettiriyor. Fakat fazla tekrara düşmesi ve ilk oyunun gerisinde kalan bölüm dizaynları vesilesiyle de eleştirilmekten kurtulamıyor.

2015 Başka bir yıl olsa kesinlikle yılın oyunu olabilecek seviyede bir yapım olan Bloodborne PS4'e özel olarak çıkıyor ve milyonlar korkunç dünyasında tekrar tekrar ölmekten kurtulamıyor.



2016 Souls serilerine noktayı koyan yapım Dark Souls III yine Miyazaki yönetmenliğinde çıkışını yapıyor ve hem Bandai Namco'nun, hem de serinin tarihindeki en büyük satış rakamlarını yakalıyor. Oyun kritikler ve oyuncular tarafından "en iyi Souls oyunu" şeklinde övgülere mahzar olarak Miyazaki'nin hanesine bir artı daha yazdırıyor.



olacak olan PS3'e özel oyun üzerinde çalışmaya başlıyor. Ona göre oyunun bu bitmemiş hali aslında bir şansmış ve istediği oyunu, istediği şekilde yaratabileceği güzel bir ortam ona altın tepside sunulmuş.

Oyun hemen hemen sıfır PR çalışması ve Sony'nin gönülsüz desteği ile çıkışını yaptı 2009'un soğuk bir Şubat gününde. Tabii ilk dönemde satışlar 50,000'i geçmiyor ve oyun ticari bir başarısızlık olarak görülüyor. Ama sonra işler değişiyor ve bu değişimde oyunculara sunulan multiplayer özellikleri büyük rol oynamış. Zaman geçtikçe oyunun derinliğine inen tecrübeli oyuncular forumlarda bilgilerini paylaşıyor ve ilk kez görülen yere mesaj yazma özelliği çok farklı ve yaratıcı şekillerde kullanılarak kitleyi genişletmeye başlıyor. Yükselen popülaritesini, gizemli hikâye anlatımını ve eskinin zor oyunlarını hatırlatan karmaşık yapısını arkasına alan oyun Atlus tarafından Kuzey Amerika'da yayınlanıyor, Sony ise daha sonraları "oyunun potansiyelini fark edemedik" şeklinde bir açıklamayla pişmanlığını dile getiriyor. Demon Souls'un başarısı aldığı çeşitli inovasyon ve oyun dizaynı ödülleriyle taçlandırılırken, Miyazaki hız kesmeden bir sonraki projesine girişiyor ve bu arada şirketin başına getirilmeyi de ihmal etmiyor. Bu sefer Demon's Souls'un ruhani devamı şeklinde lanse edilen oyunun adı değişerek *Dark Souls* oluyor ve oyuncunun elinden tuttuğu yapımlarla dolup taşan piyasaya inat, tam ters yönde giden Souls serisine muhteşem bir ekleme daha yapılıyor. Miyazaki'nin bu hızlı yükselişi ekibi tarafından da "ilham verici" şeklinde nitelenir ve onların daimi saygısını kazanır bu dönemde.

YENİ BİR MACERA: BLOODBORNE

İlk Dark Souls'un hem kritikler hem de oyuncular nezdinde yakaladığı başarı kaçınılmaz olarak Sony'nin dikkatini çekiyor. Bu sefer büyük balığı kaçırmak istemeyen firma Miyazaki'nin kapısını yeni bir IP için çalıyor. Bu teklife olumlu bakan Miyazaki yeni oyunu, son nesil konsola yapmayı öneriyor ve Sony'nin sonsuz teknik desteğini de arkasına alarak gotik korku-aksiyon oyunu *Bloodborne*'un yapımına başlıyor. Bu sırada From Software içindeki farklı bir ekip *Dark Souls II* ile uğraşmakta ve Miyazaki direkt başında olamasa da o projeye ara sıra tavsiyelerde bulunmaktan geri kalmıyor. Bloodborne 2015 Mart ayının sonlarında tüm dünyada çıkarken birçokları tarafından PS4'ün o ana kadarki en iyi oyunu olarak gösterilip, gelişip hızlanan dövüş sistemi ve ürkünçlüğün sınırlarını zorlayan atmosferiyle övgülerin merkezi olmayı başarıyordu. Oyun her ne kadar Souls serisinin mekaniklerini ödünç alsa da Viktoryan dönem İngilteresi'nden esinlenilmiş özgün dünyası ile diğer oyunlardan ayrışıyordu. Özellikle silahların yenilikçi tasarımı, bölümlerin zekice birbirine bağlandığı karmaşık haritaları ve oyuncuyu daha atik oynamaya itmesi sebebiyle de oyuncuların büyük keyif aldıkları bir yapıma dönüşmekte gecikmedi. Tüm bunlar yönetmenine de haklı övgüler şeklinde geri döndü elbette.

> Böylesi karanlık dünyaları gerçeğe dönüştüren bir insan için fazlasıyla mütevazi biri Miyazaki...

ŞOV DEVAM EDİYOR

Doğrusu Miyazaki alçakgönüllü bir adam. Özünde biz oyunculardan çok da farklı değil ve sevdiği şeyleri hayata geçirmeye çalışan bir auteur sinemacı havasına sahip. Şimdilerde *Dark Souls III* ile nihayete erdirdiği Souls serisi sonrasında hak ettiği molayı veriyor olsa da onun karmaşık ve labirentimsi zihninde ne tilkiler dolaştığını ancak kendi bilebilir. Bu oyunbaz tilkilerin bizlere ileride ne tür bir oyun getireceğinden habersiz olsak da, kendisi bir sonraki oyununda farklı bir şeyler denemek istediğini ısrarla belirtiyor. Eh, ancak son oyununda mainstream olabilmiş bir serinin yapımcısının tam da bu noktada yeni sulara yelken açacaklarını belirtişi cesaret değil de nedir? Aynen bu şekilde devam Miyazaki Usta, zira senin gibi zihni farklı çalışan, özgün dizaynları ana akım beğeniler ve eski tip zorlu oynanış mekanikleriyle bu kadar iyi harmanlayabilen pek kişi yok oyun dünyasında. Senden her ne çıkarsa kabulümüzdür gelecekte, yeter ki kendin olmaya ve sevdiğin işi yapmaya devam et.


Olmasa da olur

Gelse de oynasak!

Ölüyoruz reis!

ZOMBİLERE LEVYE, MAFYALARA MERMİ, SOYU TÜKENEN TÜRLEREYSE BİRAZ SEVGİ BELKİ...







"Musluk su kaçırıyormuş! Tamir edem mi?"

RESIDENT EVIL: UMBRELLA CORPS

Sizlere şu sayfada doya doya *Resident Evil 7* anlatmak isterdim sevgili okur, ama o iş galiba bir sonraki bahara kadar olmayacak. Capcom da sırf benim gibi RE manyaklarını oyalamak istediği için araya bir aparatif planı yapmış. Şu an fark ettiğiniz üzere *Umbrella Corps*'a gönderme yapıyorum, hatta iğneleyici konuşuyorum. Oyun çıksın, belki daha da ağır konuşacağız ama o güne kadar size oyunun kaymağında neler gözüküyor şöyle bir bahsedeyim.

KONU VAR MI KONU?

Hiç sanmam ama olur da aranızda *REUC*'yi bir "devam oyunu" olarak düşünenler varsa hiç düşünmesin, çünkü öyle bir şey yok. Bu bir yan RE oyunu ve asıl hikâye ile hiçbir bağı yok. Sadece serinin materyalleri kullanılıyor ve aklımızı böyle çelmeye çalışıyor Capcom. PS1 döneminden bu tarafa, yan RE oyunları görmüşlüğümüz var, iyi olursa bunda pek de zarar görmüyorum ama REUC o eski yan ürünlerin atmosferine dahi yaklaşmış gözükmüyor (bence yaklaşmak da istemiyor). RE6 ile aksiyonu kökleyen Capcom, bu sefer Osaka stüdyosundan çok daha aksiyon dolu bir oyun çıkarmak üzere.

Oyunu online ve offline diye iki kısma ayırırsak, offline tarafta aslında hikâye bulunmuyor. Burada kolaydan zora doğru giden 20 adetlik bir görev zinciri bizi karşılayacak. Zombisinden köpeğine, piresinden kolosusuna dek lugattaki tüm RE yaratıklarını üzerimize boca etmeyi ve buradan da sağ kurtulmaya çalışmamızı planlıyor Capcom. Cümle içinde bile sıkıcı geldi bana. Niye ki yani? Amaç ne?

Online tarafsa partinin asıl yaşandığı yer. Burada oyuncular iki takıma ayrılıyor ve savaş alanında birbirine üstünlük kurmaya çalışıyorlar. Biz de basit bir asker değiliz; hareket yelpazemiz oldukça zengin, silah çeşitlerimizse Rambostik. Yakın mesafede baltalarla birbirimize dalabilir ya da uzaktan kafaya atışlar yaparak maçı domine edebiliriz. Görüntülere bir bakın, sonra gidin free to play olan *Ghost Recon: Phantoms*'a bakın, pek fark göremezsiniz. İşte birkaç farktan biri, Umbrella Corps'un ücretli olması! Ha bir diğer fark da bu oyun "zombili". Konulu yani. Kapıştığımız mekanlar eski, ünlü, güzel RE oyunlarından gayet iyi tanıdığımız mekanlar. RE4'teki köy, Code Veronica'daki buzullar, RE5'teki çarşı... Aralarda da öylece yenecek et bekleyen zombiler ve türevleri bulunuyor. Normalde iki tarafın da zombilere yakalanmamak için kullandıkları jammer'lar var ve ilk amaç bunları kırmak oluyor. Jammer'ı bozulan ekip haliyle bir de zombilerle uğraşmak zorunda kalıyor ve o sırada rakip güzel bastırırsa sanıyorum ki maçı kolayca kazanıyor. Oyun Haziran ayında çıkacak ama henüz tam olarak kaç tane oyun modu bulunuyor bilemiyoruz. Bildiğimiz şeyse Capcom'un bu oyunu e-spor pazarına sokmak istediği. Yüksek ödüllü turnuvalarda bir gün RE oyunu göreceksin deseler sanırım onu söyleyenin ağzına banyo terliğiyle vururdum ama bugünkü manzara tam olarak bu sevgili okur.

Elbette biz oyuncular konu kişisel zevklerimiz olduğunda mantığımızı yitirip fanboya dönüşebiliyoruz. Örneğin sevdiğimiz bir takım/stadyum futbol oyununa ekleniyor diye o oyunu oynamaya başlayabiliyoruz veya sevdiğimiz bir oyunun başkarakteri başka bir oyuna transfer oluyorsa onu takip edebiliyoruz. REUC'ta da durum bu olabilir. Mekanlar, karakterler RE evrenine ait kesinlikle ama atmosfer arayan oyuncuya önerim biraz beklemesi, acele etmemesi yönünde. Hem bu tip oyunlarda harita-denge-silah sorunları ilk aşamada çok gözlemlenir ve taşlar zamanla oturur, hem de oynayabileceğiniz çok daha iyi oyunlar var ey okur! Gerçi biz Umbrella Corps'u da istiyoruz, bir an önce çıksın gelsin ki doya doya ezelim istiyoruz. **-Volkan**

Tür: Aksiyon / Korku **Yapım:** Capcom Osaka **Dağıtım:** Capcom **Platform:** PC, PS4 **Çıkış Tarihi:** 21 Haziran 2016



MAFIA III

Haydi bana deyin ki Mafia 3'ü beklemiyorum. Diyemezsiniz efendim, hayır. Kabul etmiyorum, inanmıyorum size. O çekici havasını, vuruş mekaniklerini, serbest oynayışını, buram buram kokan atmosferini özlemediniz mi yani? Vietnam Savaşı gazisi siyahi karakterimiz Lincoln Clay'in hiç sahip olmadığı aileyi kendi çabalarıyla kurmasına yardım edip, dostlarını vahşice öldüren İtalyan mafyasıyla da bol bol boynuz tokuşturarak bu atmosferi doya doya soluyacağız işte. Siyahi gangster gruplarıyla İtalyan mafyasının güç için kapışacağı bir geri plan hikâyesi de olacak oyunun. Bu iki grup arasında geçecek bir intikam hikâyesinin yüksek dozda aksiyon içermek için aslında hiçbir eklemeye ihtiyacı yok. Serinin ikinci oyunundan yaklaşık 15 yıl sonrasına, 1968 yılına, New Orleans'ın bir reankarnasyonu olan New Bordeaux'ya gideceğiz. Üstelik açık dünya yapısı sayesinde bu evreni dilediğimiz gibi dolaşma şansımız olacak. Şu ana dek gösterilen oynayış videolarında kafamıza takılan birkaç teknik detay oldu ama oyunun son halinden çokça ümitliyiz. Hatta takvimlerimiz işaretli, çıktığı gün fötr şapkalarımız başımızda, gri takım elbiselerimizle dalacağız oyuna. Silahlar mı? Boncuklu onlar canıııım. **-Tarık**



Tür: TPS **Yapım:** Hangar 13 **Dağıtım:** 2K Games **Platform:** PC, Mac, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 7 Ekim 2016







NICHE

Tür: Simülasyon / Strateji **Yapım:** Philomena Schwab - Severin Walker **Platform:** PC **Çıkış Tarihi:** Belli Değil

Indie oyun piyasasının gelişmesini en çok da yaratıcı zihinlerin oyunlara daha fazla sızmasına imkân verdiği için bu derece sevinçle karşılıyorum. Çünkü aynı şeyleri oynamak istemiyoruz artık, taklit yapımlardan hepimiz sıkıldık. Amacımız sadece vakit geçirmek değil oyun oynarken, aynı zamanda yeni bir tecrübe de edinmek istiyoruz. Üstelik sadece görsel olarak değil zihinsel olarak da... İşte Niche tam da bunu yapmak için geliyor. Daha önce yapmayı denediğimiz şeyleri tekrarlamaya değil, biyoloji sosuyla harmanlanmış yepyeni bir deneyim sunmaya. Oyunu oynarken aynı zamanda genetikle ilgili bildiklerimizi hatırlayacak, bilmediklerimizi öğreneceğiz. Ne mi yapıyoruz? Bir canlı türünün neslini devam ettirmeye çalışıyoruz. Avlanıyor, yiyecek arıyor, ürüyor, hastalıklardan korunmak için genetik yapılarını değiştirip bulundukları ortama adapte olmalarını sağlıyoruz. Çevresindeki ortama göre tüylerinin rengini değiştirmekten, daha güçlü olan bireyleri çiftleştirerek dayanıklı nesillerin doğmasını sağlamaya kadar her türlü yolla neslimizi yaşatmaya çalışıyoruz. Steam Greenlight'ta yeşil ışığı gören oyunlardan biri Niche. Eğer denemek isterseniz bu basit ama zekice düşünülmüş oyunun bir demosu da var (niche-game.com/) Sonunda sadece bir doğa belgeseli çıkma riski olsa da sevdik biz Niche'i, beklemedeyiz. **-Tarık**



Post-Mortem

Yalnızca kendi yaptığımız doğrulardan ve yanlışlardan ders alacaksak ne insanlık olarak ilerleyebiliriz, ne de oyun dünyası olarak. Başkalarının tecrübelerinden feyz alıp kendi hatalarımızı sonraki aşamalarda yapmamız en ideali. Yapımcıların hazırladığı post-mortem'ler, yani oyun çıktıktan bir süre sonra yayınladıkları "şunu doğru yaptık, şunu yanlış yaptık, şu durumdayız" şeklindeki analizler tam da bu işe yarıyor. O sevdiğiniz oyunların yolculuğunu daha yakından takip etmekten keyif alacak bir oyuncuysanız veyahut kendi oyununuzu yapma gibi bir hevesiniz varsa ve tecrübeli insanların yaşadıklarından kendinize çıkarımlar yapmak isterseniz bu dosyamız tam sizin için!



Star Wars: KOTOR II - The Sith Lords

Kusurlu bir klasik

KOTOR II… Ortaya konmuş en derin, anlatım gücü en yüksek Star Wars eserlerinden biri... İlk oyunun yapımcısı BioWare'den bayrağı devralan Obsidian'ın, bir fikr-i mülkün ne kadar ileri taşınabileceğini ispatlama şekli resmen. Ancak kusursuz olmaktan çok uzak bir yapım aynı zamanda *KOTOR II*. Teknik aksaklıkları ve olması gereken ama olmayan bazı içerikleriyle zamanında haklı olarak bayağı bir eleştiri almıştı.

Birkaç yıl önce oyunun baş tasarımcısı Chris Avellone ve birkaç önemli geliştirici daha Eurogamer'la bir araya geldi, sohbet muhabbet eşliğinde neler olduğundan; neleri doğru, neleri yanlış yaptıklarından söz etti.

Her şeyden önce bütün söylediklerinden, bütün iç çekmelerinden anlaşılan en önemli ve en hüzünlü şey, bütün oyunun *KOTOR III* düşünülerek yapılmış olması. İkinci oyunda Revan neden yok? Çünkü oyuncular üçüncü oyunda yaşanacaklara hazırlanmak istenmiş. Revan'ın yaptığı bazı şeylerin sebebi neden açıklanmıyor? İplerin ucu üçüncü oyunda bağlanmak üzere açık bırakılmış. Üçüncü oyunda yine "Sürgün"ü yönetecekmişiz ve Revan'ın peşinden gidip gerçek Sith İmparatorluğu'yla karşı karşıya kalacakmışız... Hayal etmesi bile insanın tüylerini diken diken ediyor... Hâlâ da ekip birkaç ayda bir toplanıp "*KOTOR III* yapsak nasıl olur?" diye tartışıyormuş. Herhalde ikinci oyunu yapan insanların bu kadar yapmak istediği, dev bir oyuncu kitlesinin delicesine beklediği ve yapılsa mükemmel olacağı garanti olan bu projenin muhtemelen asla yapılamayacak olması, oyun dünyasının en hüzünlü durumlarından biri olsa gerek.

Ama neden? Aslında Avellone buna net bir yanıt veremiyor. "LucasArts'tan yeşil ışık almamız gerekiyordu ama bir türlü alamadık. Oyunu içeride bir stüdyoya mı yaptırmak istiyorlardı, lojistik konusunda mı sıkıntı yaşadılar bilmiyoruz. Zorladık, zorladık ama hiçbir yere ulaşamadığımızı görünce bir yerde çizgiyi çekmek gerekti. 'Madem öyle, yapacak bir şey yok' dedik". Oyunun uzman programcılarından Dan Spitzley o sırada yeni nesil konsolların geldiğini ve üçüncü oyun için yeni bir motor geliştirmek gerekeceğinden fazla maliyetli olacağını, LucasArts'ın belki de bundan çekindiğini dile getiriyor ama dediğim gibi, net bir sebep yok ortada.

LucasArts'la yaşadıkları iletişim sorunlarının, *KOTOR II*'nin sıkıntılarında da rolü olduğunu işaret ediyor Avallone. Örneğin LucasArts ve Obsidian, *KOTOR II* için ilk oyun çıkmadan çok önce anlaşmış ama Obsidian'dakilerle ilk oyunla ilgili pek bir şey paylaşılmamış, hatta oyunu neredeyse tüm dünyayla aynı anda oynayabilmişler. Bu nedenle büyük ölçüde neler olabileceğini tahmin ede ede projeyi planlamak zorunda kalmışlar (ha bu arada ilk *KOTOR*'u oynamalarından, hayran kalmalarından ve "biz bunun üzerine nasıl çıkacağız" diye acayip panik olmalarından bahsedişlerini dinlemek de bayağı keyifliydi).

Ayrıca Obsidian'ın BioWare'in imkânlarına sahip olmadığının da altını çiziyorlar. Daha az kişiyle, daha kısa sürede geliştirmeleri gerekmiş oyunu. "Çok zorlandık ama muhteşem zamanlardı" diyor Avallone.

Yalnız suçu LucasArts'a da atmıyorlar aslında. Oyundaki hatalardan ve eksiklerden sorumlu olarak en başta kendilerini ve planlama konusunda yaptıkları yanlışları gösteriyorlar. Mesela Swoop Race mini oyunu vardı ilk oyunda. İkinci oyunda bu mini oyunu inanılmaz geliştirmişti Obsidian ama öte yandan çok az sayıda pist vardı, orada çok çok az zaman geçiriliyordu. Avallone yaptıkları planlama hatalarını bir bir sıralıyor: "Bütün mini oyunları atmalıydık", "oyun içi ara sahnelerle gereksiz yere çok uğraştık", "arayüzü baştan tasarlamak gereksizdi", "hepsi de dev bir zaman kaybıydı…"

İyi yaptıkları şeylerden de bahsediyorlar elbette. Mesela elbette ki oyunun en fazla övüldüğü yer olan baş düşmanlarımızdan; Nihilus, Sion ve tabii ki Traya'dan, bu karakterleri yazarken akıllarında neler olduğundan ve bunu nasıl yansıtabildiklerinden söz ediyorlar. Oyunlarda gerçekten önemseyeceğiniz bir kötü karakter görmek zaten zorken *KOTOR II*'de üç tanelerdi ki Obsidian bile bu yazım başarısının üstüne halen çıkamadı kanımca. Senaryo ve karakter tasarımı konularıyla ilgili arkadaşlar varsa aşağıdaki linklerden bu karakterleri daha detaylı dinlemelidir derim.

Hem yayıncıyla iletişimin hem de doğru planlamanın öneminin iyi oyun yapabilmek kadar önemli olabileceğini gösteren bir örnek *KOTOR II*. Belki kusursuz olmaması, klasik olmasının önüne geçemedi ama böyle bir yapımı en pürüzsüz şekliyle oynayamayışımız da insanı üzüyor ister istemez. **-Ömer**

***• DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-103-kotor-ii (ses kaydı) & tinyurl.com/ogz-103-kotor-ii-2 (geniş özeti)*





The Witcher 3: Wild Hunt

Tek eksiği tecrübe

Neredeyse tüm eleştirmenlerden tam puan alan, gelmiş geçmiş en iyi açık dünya RYO'larından biri olarak gösterilen bir oyunun post mortem'i söz konusu olduğunda olumsuzluklardan çok olumlu yönler çıkıyor ortaya. Nitekim *The Witcher 3*'le ilgili belgeleri eşelediğimde de karşılaştıklarım hep güzel şeyler oldu.

CD Projekt Red'in başarmaktan mutluluk duyduğu pek çok şey var elbette: *The Witcher* serisinin daha fazla insana ulaşması, hayallerindeki oyunu gerçekleştirebilmeleri, açık-dünya oyunlarında çıtayı belirleyen bir iş ortaya koyabilmeleri... Ama kendilerini en çok memnun eden şey Andrzej Sapkowski'nin karakterlerini asıllarına son derece uygun bir şekilde oyuna aktarabilmek. Dijkstra, Crach an Craite ve Emhyr Var Emreis bunun en güzel örnekleri. Ama ekibin bilhassa gurur duyduğu iki karakter varsa onlar da Yennefer ve Ciri…

"Andrzej Sapkowski'nin kitaplarında önemli birer figür olan Yennefer ve Ciri'nin karakterlerini oyunumuza başarıyla ekleyebilmekten ötürü gurur duyuyorum. Bu tür karakterlerle uğraşmak her zaman ince bir buz tabakasında yürümek gibidir, çünkü her ikisi de pek çok kişi (okurlar) için efsanevi insanlar." diyor senaristlerden Karolina Stachyra.

Eğer *The Witcher* serisi okuduysanız bu konuda ne kadar haklı olduğunu biliyorsunuz demektir. Hem Ciri hem de Yennefer âdeta kitaplardan fırlamış gibi, aslına inanılmaz sadıktır oyunda. Keza, üç oyunda olduğu gibi, Geralt da öyle… Az ama öz konuşması, karşısındaki insanı çaktırmadan alaya alması, daima kötünün iyisini seçmek zorunda kalması... Üçüncü oyunda bu durum bir tık daha arttırılarak bir Witcher olmanın nasıl bir şey olduğunu, insanların yardıma muhtaçken size koştuğunu ama öteki zamanlarda sizi yolda görünce küfredip yere tükürdüklerini, pis bir ucube muamelesi yaptıklarını daha iyi görüyorsunuz.



Ekibin özellikle gurur duyduğu bir diğer karakterse Bloody Baron ve onun hikâye örgüsü. The Witcher kitaplarında her karakter alabildiğine gridir. Hiç kimseye saf iyi ya da saf kötü diyemezsiniz; hikâyelerini biraz kazıdığınızda yaptıkları iyiliklerin/kötülüklerin arkasında çok geçerli bir sebep olduğunu görürsünüz. Tıpkı gerçek hayattaki gerçek insanlar gibi... Bloody Baron da tüm o sert, sarhoş, karısını döven kaba erkek kisvesinin altında buna sahip işte.

Peki hiç mi pişmanlıkları yok ekibin? Var elbette... Oyun çıkmadan önce gösterdikleri ilk videonun ardından aldıkları downgrade eleştirileri kendilerini bir hayli üzmüş. "*The Witcher 3*'ü geliştirmeye başladığımızda yeni nesil konsollar henüz piyasaya çıkmamıştı. Özelliklerini vs. bilmiyorduk, o yüzden pek çok şeyi tahmin etmek zorunda kaldık. Baremi belirli bir yüksekliğe çektik (yıldızları hedef aldık) ve onu verebilmek için elimizden geleni yaptık. Yine de oyun çıkmadan önce yayınlanan pek çok fragmandaki kaliteyi sunabildiğimiz için gururluyuz" diye belirtiyor bu durumu oyunun sanat yönetmeni Michał Krzemiński. Biraz da tecrübesizliklerinin kurbanı olduklarını belirten yapımcı bu durumun oyunun ertelenmesinde de etken olduğunu, *The Witcher 3*'ü çok daha erken piyasaya sürebilmiş olmayı dilediklerini de sözlerine ekliyor.

Eh, ben olsam oyunun son savaşının çok aceleye geldiğini ve daha iyi bir şekle şemale sokulabileceğini de eklerdim ama ekiptekiler bundan rahatsızsa bile böyle bir şey dile getirmemişler... şimdilik. **-M. İhsan**

***• DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-103-witcher-3-1 & tinyurl.com/ogz-103-witcher-3-2*

Super Meat Boy

Dünya kesimhanelerinin bütün etleri, birleşin!

Super Meat Boy da bağımsız oyun külliyatının unutulmayanlarından. Kolay değildi belki ama retro zorluğun "oyun kapattıracak" bezdiriciliğini törpüleyerek dengeyi tutturmuştu ve bu sayede, eskiye yeni ve eğlenceli bir dönüş olmuştu biz oyuncular için. Biz oynarken ekran başında hem eğlendik hem de delirdik. Peki ya geliştiriciler oyunu yaparken neler yaşadı?

Elbette iyi andıkları çok şey olmuş o dönem. Öncelikle oyunun iki geliştiricisi, Edmund McMillen ve Tommy Refenes birbirlerini daha iyi tanıma şansı bulmuşlar ve *SMB* olarak tadına bakma şansı bulduğumuz tatlı bir dostluk çıkmış ortaya. *SMB* için onların samimiyetinin bir ürünü diyebiliyoruz rahatlıkla. Zira bu yakın ilişki, ikilinin geliştirme sürecinde çokça ihtiyacını duyduğu verimlilik ve üretkenliğin en büyük kaynağı haline gelmiş. Yeniden yapmayı başardıklarını düşündükleri "oyunlardaki zorluk tanımı" ve inanılmaz bir müzisyen olarak bahsettikleri Danny Baranowsky'nin oyunu uçuran müzikleri, geliştirme sürecinin diğer iyi gitmiş kısımları onlar için. "Zorluk dediğimiz mefhum yeni oyunlarda epey dışlanan bir şeydi, onu bir şekilde geri getirmemiz gerekiyordu. Ama bir yandan da denge tutturmamız gerekiyordu; bu yüzden 'respawn süresini kısalt', 'bölümleri kısa tut' gibi basit formüller uyguladık" diye açıklıyor durumu Edmund.

Bir de buz dağının görünmeyen kısmı var, bayağı karanlık hem de. Oyun sektörünün yeri geldiğinde ne kadar acımasız/sömürücü bir mecra olabildiğini kanıtlayan bir süreç yaşamış ikili. Microsoft, 2010 yılının Ağustos ayı sonlarında geliştiricilere, oyunu sonbaharda gerçekleşecek Game Feast adlı XLBA tanıtımına kadar bitirmelerini salık vermiş. Bunu başarmaları halinde onlara özel tanıtımlardan tutun da, Major Nelson incelemesine kadar birçok reklam olanağı ve destek vadetmiş. Aksi durumda oyunun ilkbahara sarkacağını ve sonbahar tanıtımı boyutlarında bir destekten mahrum kalacaklarını bildirmiş. "Microsoft desteği olmadan bizim için çok da umut yoktu" diyor Edmund. Bu yüzden, oyunu bitirmelerine daha dört koca ay olmasına rağmen, süreyi iki aya indirerek insanüstü bir çalışma temposuna girmiş ikili. Yeri gelmiş hiç uyumamış, yeri gelmiş yemek yemeyi dahi unutmuşlar.

Peki, bu curcunanın sonunda vadedilen reklam ve desteği alabilmiş mi et adamımız? Şaka gibi ama cevap kocaman bir HAYIR… Meat Team, oyunu kalan iki ayda yetiştirmeyi başarmasına rağmen, *SMB*'de bir türlü "gelecek" görmeyi başaramayan Microsoft verdiği tüm sözlerini yutmuş. Şirketle hiçbir yazılı anlaşma yapmamaları yüzünden, bu konularda acemi olan geliştiricilerimiz sömürüldükleriyle kalmış maalesef. Bugün ikili "siz siz olun büyük vaatler aldığınızda yazıya dökülmelerini sağlayın" diye tembihliyor. Yalnız oyunda da amma gelecek yokmuş ha: *SMB* sırf o yıl dünya çapında 400 bine yakın sattı ve 15'ten fazla GOTY ödülü topladı. **-İhsan A.**

***• DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-103-smb*



Microsoft'la hiçbir yazılı anlaşma yapmamaları yüzünden, acemi olan geliştiricilerimiz sömürüldükleriyle kalmış.

Uncharted

Bir Gameplay Hikâyesi

Platform klasikleri *Jak and Daxter*, *Crash Bandicoot* gibi yapımlarına rağmen Naughty Dog'un, PlayStation 3 için girişeceği yeni proje, onların en "büyük ve komplike" oyunu olmalıydı. Fakat bu kez farklı bir türle iç içeydiler. Aksiyonu bol bir shooter'dı bu, üstelik konsola çıkacak türden bir shooter. Şimdi bu söylediğim biraz garip gelebilir, sonuçta artık hepimiz konsollarda çatır çatır FPS oynayan adamlarız (Ömer hariç) *(bütün dergi mi klavye-mouse* düşmanı oldu arkadaş! - Ö). Ama hatırlayacaksınızdır, PS2 zamanları durum böyle değildi. Çoğu shooter konsollara gelmeyi saçma bulur, oyuncular da bu türden özellikle uzak dururdu. Alışık değildi bünyeler. Kontrol etmesi zordu, nişan alması imkânsız gözükürdü.

Uncharted da PS2 devrinin kapandığı, PS3 devrinin başladığı o ilk zamanlarda gelecekti. Ve güzide firmamızın kafasında belki de hiçbirimizin aklına gelmeyecek bir soru işareti vardı: "Nasıl nişan alacağız?"

Naughty Dog, henüz yeni oldukları nişan alma sistemi için birkaç ay boyunca çalıştıklarını söylüyor. İlk başta otomatik nişan almayı düşündüklerini ve gelen aylar süresince birkaç farklı model üzerinde test yaptıklarının altını çiziyor. Fakat tüm bu uğraşlardan sonra bile hiçbir zaman istedikleri seviyeye ulaşamamalarının ardından, akıllarına hiç gelmeyen, şu anda tüm shooter oyunlarında bulunan o sistemi denemeye karar veriyorlar: Serbest nişan alma**.**

Naughty Dog durmaksızın otomatik sistemle uğraştıkları o birkaç ayın ardından serbest nişan sistemini ilk denemelerinde oyunun çok daha akıcı ve eğlenceli bir hal aldığını fark ettiklerini söylüyor. Tabii bu durum onlara birkaç ay kaybettirse de sonuçtan oldukça memnunlar… Kim değil ki?

Fakat Naughty Dog, *Uncharted* konusunda bazı planlarını nişan sistemi gibi zamanında yetiştiremediklerini de kabul ediyor. Özellikle düşman modellemeleri konusunda oldukça titiz olduklarını, her düşmanın kendine özel görünüşü olmasını sağlayacak bir teknoloji üzerinde çalıştıklarını, fakat en sonunda bu sistemi asla yetiştiremeyeceklerini geç de olsa anladıklarını belirtiyor. Buradaki asıl problemin, başlangıç hedeflerinin çok ütopik olmasından kaynaklandığını da belirtmek gerek. "En sonunda dünyaya inme vakti gelmişti" diyor Naughty Dog. Fakat dünyaya indikleri bu vakit, onlar için bazı konularda geç kalınmışlığı da beraberinde getirdi. Sonuç ise birbirinin kopyası düşmanlar oldu. **-Enis**

***• DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-103-uncharted*

God of War: Ascension

God of War'un multiplayer ile tanışması

Bak işte, bu konu çok sevdiğim bir konu. Çünkü tam olarak neden "hikâye seven bir oyuncu olarak mutliplayer kısımlardan hoşlanmıyorum"un güzel bir örneği olacak.

God of War Ascension'ı hatırlıyorsunuz değil mi? *God of War 3*'ten sonra çıkan, biraz *GoW* olsun da ne olursa olsun kafasıyla yapıldığı hissedilen, fena olmasa da aceleye gelmiş havasından kurtulamayan o oyun. Ama hepsinin ötesinde *GoW*'a ilk kez multiplayer getiren o oyun *Ascension*.

Whitney Wade (Santa Monica stüdyosundan), *GoW*'a multiplayer getirdikleri için oldukça memnun ama bunun getirdiği sorunların da farkında. İlk olarak tek kişilik tarafın ve mutliplayer'ın iki ayrı oyunmuşçasına ele alınması gerektiğinin altını çiziyor kendisi. Ve buna paralel olarak da çoğu firmada gördüğümüz bir sıkıntıyı dile getiriyor: Geliştiricilerin doğru şekilde organize olamaması.

Ascension'ın gelişimi boyunca takım liderlerinin ve ana geliştiricilerinin odağının devamlı kayması, o süreç için en büyük problem haline gelmiş. Multiplayer'ın ilk kez basına tanıtılacağı o konferans anına yaklaşmaya başladıkları esnada neredeyse tüm ekip multiplayer modlara yönelmiş ve tek kişilik kısım bir süre sahipsiz kalmış. Keza E3 için yapacakları özel tek kişilik hikâye gösterimi yaklaştıkça da demoyu derleyip toparlayabilmek adına multiplayer modunun başını boş bırakmışlar.

Bu durum için Wade, "oyunun gelişimi süresince devamlı bu şekilde gel-git yaşadık. Bu da yavaş alınan kararlar, geliştiricilerin ağır çalışması gibi sorunlar getirdi," diyor. Ama liderlikte yaşanan tüm sorunlara rağmen ekibin bir şekilde işleri yoluna koyabilmesinden de memnun kendisi.

Tabii söz konusu *GoW* olduğu zaman, yapılan her şeyin oldukça iyi ve epik boyutta olması gerektiği gerçeğinin onlar da farkındalardı. Wade, multiplayer ile ilgili karşılaştıkları bir diğer problemin de bu olduğunu belirtiyor. "Arenada çarpışan birkaç Kratos" fikrinden daha fazlasını ortaya koymak istediklerini, basit co-op botlarla işi kapatmak istemediklerini söylüyor: "Multiplayer'ın epik olması gerektiğini biliyorduk. Ortaya attığımız her fikir bize *GoW* için 'küçük' geliyordu. Bilmediğimiz şey ise her fikrin başlangıçta küçük hissettireceğiydi. Bilmediğimiz bir başka şey de oyunun öngörülen seviyeye gelmesi için üzerinde çok fazla çalışmamız gerektiği ve çalışacak insanların sayısıydı... Fakat hepsinden önemlisi, aslında multiplayer kısmın nasıl olacağıyla ilgili tam olarak fikir birliğine varmadığımızı fark etmemizdi."

Tüm bu yaşanan sıkıntılara rağmen Wade, multiplayer kısmını gelen geri dönüşlerle birlikte oldukça iyi toparladıklarını ve son halinden memnun olduklarını dile getiriyor. Ama yaşadığımız şu zaman dönüp baktığımızda *Ascension*'ın o bahsedilen "epiklik ve mükemmelik"ten uzak olduğunu görmek zor değil. Kendisi kesinlikle kötü bir oyun değil. Fakat *GoW* tarihinin en hızlı unutulan oyunu olduğu da kesin.

Hani yazının başında da demiştim ya çok sevdim bu konuyu diye. Şimdi gelelim nedenine; çünkü tezimi güçlendiriyor! :) İşte o efsane tezim: *Multiplayer* kısımları sevmiyorum; çünkü firmaların zamanını çalıyor, 1 ay sonra kimse oynamıyor ve benim tek kişilik hikâyeme zarar veriyor! (Evet, bencil bir insanmışım...) **-Enis**

Oyunun gelişimi boyunca takım liderlerinin ve geliştiricilerinin odağının devamlı kayması, o süreç için en büyük problem oldu.

• **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-103-gow



"Anlattığım hikâyeyi kimse anlamasın şeklinde özel bir çabam olmadı, sadece başka türlü anlatamayacağımı biliyordum."
-Jonathan Blow

Braid

Sektörün zaman bükücüsü

2008 yılında oyun dünyamızda görücüye ilk çıktığında *Braid* fevkalade görselliği, parçalı anlatım tarzı, zamanı manipüle etmeye olanak tanıyan özgün mekanikleri ve bir seferde hazmedilemeyen ama insana derinden temas eden o sıra dışı hikâyesiyle hepimizi büyülemişti. Ve *Braid* sadece muazzam bir oyun olmakla kalmadı; aynı zamanda oyun sektöründe yapısal birtakım değişikliklerin de yolunu yaptı, bağımsız oyun geliştiriciliğinin yaygınlaşmasını sağladı. Haliyle bu şaheseri ortaya koyan deha Jonathan Blow'un, pek çok açıdan zorlayıcı geçen geliştirme sürecine dair söylediklerine kulak kesildiğimizde hatalar ve pişmanlıkların değil, doğru tercihler ve kararlılığın önde olduğu bir tabloyla karşılaşıyoruz. Herkes hata yapabilir elbette ama ne istediğini bilmek ve kararlı olmak, oyun yapma tutkusunu harlayan en temel gereklilikler galiba.

Blow'un sürece dair söylediklerinde öne çıkan iki başlık var. İlki; bu denli kişisel bir oyunun pazardaki yansımaları. İkincisi de geliştirme sürecinde Jonathan'ın yaptığı masrafları açıklamasının yankıları. İlk olarak, kendisiyle ilgili bir hikâyenin herkese mal olacak olmasının aslında Blow için ölüm kalım düzeyinde bir önemi yokmuş, kafasına taktığı esas şey kendi kriterleri açısından kusursuz olan bir oyunun topluluk tarafından nasıl karşılanacağıymış. Açıkçası en kötüsüne hazırmış ama insanlar oyunu sıkı sıkıya bağrına basınca -ki nasıl basmasınlar- ortaya çıkan başarıdan doğal olarak çok memnun olmuş. Burada önemli olan, Blow'un kendisini bir anlamda tüketici gibi konumlayıp oyunu satın alacak kişileri pazara aykırı, kendi beğeni ölçütleriyle tanıştırması ve bu yolla arz-talep dengesini talep aleyhine bozması. Ne de olsa insanların yaptığınız işin değerini bilmesi iyi bir şeydir; ama söz konusu değeri kendi değerleri haline getirmeleri daha da iyidir. Bir de bu parça parça anlatılan şahsi hikâyenin açık olmaması meselesi var. Blow bu tercihinin de arkasında duruyor: "Anlattığım hikâyeyi kimse anlamasın şeklinde özel bir çabam olmadı, sadece başka türlü anlatamayacağımı biliyordum. Her şeyin bir çırpıda kavranır olmasını isteseydim, emin olun kapanıp üç sene oyun geliştirmek yerine beş paragraflık bir deneme yazısı yazar bloguma koyardım."

Masraf olayına gelince: Bildiğiniz gibi Blow, *Braid*'in maliyetini oyunun çıkışından kısa bir süre sonra kamuoyuyla paylaştı ve doğal olarak çok farklı tepkilerle karşılaştı. Kimileri Jonathan'ı başarısız bir "iş adamı" ilan etti, kimileri de yaptığı işi abartmakla suçladı (ne kadar ayıp). Ama o, bu açıklamadan pişman olmadığını çünkü bu sayede pek çok bağımsız geliştiricisinin benzeri bir işe girişmeden önce yaşayabilecekleri maddi/manevi zorluklar ve bunların çözüm yollarıyla ilgili fikir sahibi olduğunu savunmayı seçti. Bu esnada bilmeden, araştırmadan yorum yapan "doğuştan tüketici" arkadaşları haşlayışı da takdirimi kazanmadı değil.

Bir de sanatsal yönü bu denli yoğun oyunları oynarken, yapımcıların geliştirme sürecinde ne tarz müzikler dinlediklerini, neler izlediklerini, yani kısacası o süreçte sanatsal olarak nasıl beslendiklerini her seferinde merak ederim. Blow bu gıdaların müzikal olanlarını bizimle paylaşıyor neyse ki: *Braid*'le uğraşırken, Dead Can Dance işleri dâhil Lisa Gerrard'a, Neil Young'ın Dead Man OST'sine ve Dirty Three şarkılarına kulak vermiş bol bol.

Jonathan Blow gibi geliştiricilerin başarı öyküleri günümüzde artık daha az. Bunda bağımsız oyun geliştiriciliğini kolay yoldan köşeyi dönmek olarak algılayan kişilerin payı kuşkusuz büyük. Yine de, ekonomik motivasyonların yanına "şahsi" ve "duygusal" olanları da koymayı başarabilen hayalbaz bağımsız geliştiricilerin bu hikâyeden umutlanmak için hâlâ pek çok sebebi var. **-İhsan A.**

• *DAHASI İÇİN:* ***tinyurl.com/ogz-103-braid***

BioShock

Bir Rapture yapmak kolay mı sandınız?

Ortaya atılan her yeni isim gibi *BioShock* da efsaneye dönüşmeden önce sancılı süreçlerden geçmiş. Biz onu harika yazılmış hikâyesi, hafızalardan çıkmayan dünyası, FPS türüne kattığı farklı bakış açısıyla hatırlıyoruz, hatırlamaya da devam edeceğiz. Ken Levine'in usta dokunuşlarıyla ve önümüzdeki yıllarda özlemle anacağımız Irrational Games'in özverisiyle hayata gözlerini açan *BioShock* bizim hatırladığımız şekle bürünene kadar yapımcılarına bir hayli soğuk terler döktürmüş.

Geliştirici ekip *BioShock* için uzunca bir süre çalışanların yakın çevresinden gelen geri dönüşlere bel bağlamış. Hal böyle olunca üzerinde çalıştığınız ürün ne olursa olsun objektif bir görüş almak pek mümkün değil. İlk oynanabilir demo çıkana, oyun dışardan birilerine denettirilene kadar da durum böyle devam etmiş. Oynanış mekaniklerinin doğru düzgün öğretilememesi, en etkileyici sahnelerden olan Big Daddy sekanslarının sürekli es geçilmesi, neredeyse herkesin yoğun bir şekilde anlatılan hikâyeden bunalması gibi bizim bildiğimiz *BioShock*'a kıyasla çok sert eleştiriler gelmiş demoya. Irrational Games bu noktadan sonra *BioShock*'ı sil baştan yapmak gibi radikal bir tercihe gitmiş. Oyunun neredeyse her bir noktası gözden geçirilerek daha farklı bir yapıya sokulmuş.

Değişikliğe gidilen yapılardan en çok göze çarpanı oyunun türü. Açıklamalara göre *BioShock* ilk başlarda RYO ve FPS karışımı bir oyundu. Çatışmalar ağır ilerliyor ve rakamlara daha çok önem veriliyordu. Oyun yeniden ele alındığında dünyayla daha iyi etkileşime geçebilmek, hikâyeyi daha anlatılabilir kılmak ve geniş kitlelere hitap edebilmek için saf FPS'ye dönüş yapılmış; *BioShock*'ın temposu bildiğimiz hale gelmeden önceki ilk çivi çakılmış. Belki bazı oyuncular yapılan tür değişikliğinden yakınacak ama bence bu tercih oyunun birtakım noktalarına, özellikle hikâyeye dikkat çekmek için yerinde bir karar olmuş.

BioShock'ın yapım aşamasına şöyle bir dönüp baktığımızda çıkartılacak önemli dersler görüyoruz. Yapmaya çalıştığımız her işin doğru olduğuna körü körüne inanmamak, kötü eleştiri aldığımızda pes etmeden daha iyisini yapmak için çabalamak, gerekirse her şeyi en baştan yapmayı göze almak... Yalnız o değil de, tüm bu aşamaları duyunca ister istemez yeni ve gerçek bir *BioShock* oyunu göremeyecek olmanın üzüntüsünü bir kez daha yaşıyor insan.
-Furkan K.

***• DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-103-bioshock*

Başlangıçta rakamlara daha fazla önem veren bir oyun olarak düşünüldüyse de BioShock sonunda bugünkü saf FPS halini almış.



Frictional Games tek bir oyuna bağlanıp her şeyi riske atmak yerine iki oyun bir arada geliştirmeye karar vermiş.

SOMA

Arada mı kaldı?

Geçen yılın en kaliteli yapımlarındandı *SOMA*. En azından Sinan abinin "oynasanıza lağnnn somaağğğ" gibi demeçlerinden bunu çıkardık. Sadece ondan da değil tabii, oyun medyasından ve oyunculardan o kadar çok övgü aldı, hikâyesinin üzerine derin tartışmalar yapıldı ki hiçbirimizin aklında oyun tarihinde *SOMA*'nın kült bir klasik olarak yer alacak olmasına dair bir şüphe yok.

Ama çok satmadı *SOMA*. Özellikle de Frictional Games'in bir önceki oyunu *Amnesia*'ya kıyasla... Fiyaskoluk bir durum yok aslında, 6 ayda yaklaşık 250.000 civarı sattı ve gözü tok yapımcılar durumdan pek şikâyet etmiyor; "Bu yıl bitmeden kâr etmeye başlayacağız" diyorlar. Ama mesela çok daha kısa sürede *SOMA*'nın iki katı satmayı başaran benzer çapta bir oyunu, *Firewatch*'u örnek göstererek, *SOMA*'nın o derece popüler olamamasının sebebini "arada kalmış"-lığa bağlıyorlar. *SOMA*'da bilim kurgu ve korku türlerini başarılı bir şekilde bir araya getirmiş olmalarından gurur duyuyorlar ama yine de saf bir bilim kurgu veya saf bir korku oyunu isteyen potansiyel alıcıların da bu karışım nedeniyle oyuna uzak durduğunu düşünüyor, bir dahaki sefere ait olduğu türün elementlerini daha ağırlıklı olarak temsil edecek bir şey yapmayı planlıyorlar.

Bunun dışında Frictional Games maddi gelir olarak tek bir oyuna bağlanıp her şeyi riske atmak yerine bundan böyle iki oyun bir arada geliştirmeye karar vermiş durumda. Yapacakları oyunların çapı *SOMA*'dan aşağı olmayacaksa elbette ki mantıklı bir tercih. Mesela *SOMA* mevcut satış rakamlarının yarısında kalsaydı, muhtemelen şu an Frictional Games diye bir şey kalmazdı. Kaliteli işler yapmayı ön plana koyan firmaların kapanışı kadar çok az şey üzer bizi şu oyun dünyasında.

SOMA'nın beklenen satış rakamlarına ulaşamamasının sebebi olarak gösterilen "bilim kurgu ile korku türlerinin arasında kalması" ne kadar isabetli bir analiz acaba diye bir şüphem de yok değil. Rekabetin *Amnesia*'dan beri artmış olması, ağır yapıdaki klostrofobik oyunların ilk başta potansiyel alıcıları itebilmesi, *SOMA*'nın dikkat ve ilgi çekici görsel sembollere fazla sahip olmaması gibi sebeplerin de etkisi olabilir bu durumda aslında. Ama tabii bilim kurguyla korkuyu birleştiren başarılı oyun sayısının az olduğunu da unutmamak gerek. Aklıma bir tek *Dead Space* geldi, bir de zorlarsanız *BioShock*. Türler birleştirilerek harika sonuçlara varılabiliyor ama belki de bilim kurgu ve korku bugünün oyuncuları için gerçekten de çekici bir seçenek değildir. Aklınızda o tip bir kurguya sahip bir oyun yapmak varsa durum değerlendirmesini iyi yapın yani.

Satış rakamlarını bir kenara koyarsak yapımcıları en çok şaşırtan ve mutlu eden olay oyunun hikâyesinin ve temalarının üzerine yoğun tartışmaların yapılıyor oluşu. Mesela baş düşmanımız WAU'nun gerçekten kötü olup olmadığına ve hatta aslında oyundaki iyinin WAU olduğuna dair tartışmalarda yapımcıların kendilerinin bile göremediği noktalara parmak basılmış. Hatta bir oyuncu oyundan ilham alarak kız arkadaşının yanına uçmuş ve ona evlenme teklif etmiş ki oyunlarının gayet soğuk olduğunu düşünen yapımcılar birilerine bu şekilde ilham verdiklerini görünce hayli şaşırmışlar. Herhalde hiçbir maddi geri dönüş bunlar gibi tartışmalar ve reaksiyonlar kadar mutlu etmez bir yapımcıyı. **-Ömer**

• ***DAHASI İÇİN:*** *tinyurl.com/ogz-103-soma*

Ve daha neler neler...

Çok geniş ve okuması çok keyifli bir külliyat post-mortem. İlginizi çekerse başta Gamasutra olmak üzere birçok site bu tip içeriklerle dolu. Gitmeden evvel birkaç enteresan yazı daha paylaşalım:

• **Resident Evil 4:** *tinyurl.com/ogz-103-re4* • **NeverWinter Nights:** *tinyurl.com/ogz-103-nwn*
Indigo Prophecy: *tinyurl.com/ogz-103-ip* • **Medal of Honor:** *tinyurl.com/ogz-103-moh* • **Tron 2.0:** *tinyurl.com/ogz-103-t20*

inceleme

Bilen Adam

GERÇEK SANALLIK

Sanal gerçeklik sinsi sinsi geliyor, farkında mısınız? "Gümbür gümbür" demek isterdim sinsi sinsi yerine, ama hal öyle değil. Şu anda VR trenini çeken iki lokomotif, Facebook ve HTC, ön siparişleri bile yetiştirmekte zorluk çekiyor. Ama bunun bir nedeni var ve bu durum değişecek.

Önümüzdeki yıl içinde veya biraz daha geç olsa da, Facebook da HTC de sanal gerçeklik kitlerini tanıtmak için çok geniş kapsamlı reklam ve tanıtım kampanyalarına başlayacağını düşünüyorum. Şu anda bu konuda ketum davranmalarının tek sebebi, bir sanal gerçeklik paketine sahip olmanın maliyetinin uçuk seviyelerde olması. Oculus 600, Vive 800 dolar iken ve her ikisini de hakkıyla çalıştıracak bir PC'nin fiyatı da 2000 dolar civarındayken, pazarlama bütçesine milyon dolarlar ayırmanın gereksiz olacağını onlar da çok iyi biliyor. Bu yüzden ön siparişlerin gönderilmesinde bile yavaş kalıyorlar, şu anda stok fazlası tutmanın ne kadar gereksiz olacağının onlar da çok iyi farkındalar.

Ancak, sanal gerçeklik paketini ilk alan kişilerin bu markaların elçisi haline geleceğini çok iyi biliyorlar. O yüzden her iki firma da paketlerini çok iyi yapmışlar, derslerine çok iyi çalışmışlar. Her iki cihazda da "killer app" diyebileceğimiz, "bu oyun için bu cihazı almalıyım" dedirtecek bir oyun henüz yok, bunun için kullanıcı tabanının çok daha geniş olması gerekmekte. Ama ben bu olmazsa olmaz oyunun önce Oculus tarafından çıkacağını düşünüyorum, ne de olsa oyun yapımcılarının yüzüne milyon dolaresleri sallayabilecek yegane 3 firmadan birisi Facebook. HTC ise daha yavaş, ama teknolojisinin üstünlüğüne güvenerek onu takip edecektir. Özellikle de Valve'ın bu konudaki suskunluğu beni arka planda acayip bir şeylerin pişmekte olduğu yönünde şüphelendiriyor. Bu E3'te Valve'dan bizi darma dağın edecek bir sürprizle karşılaşabiliriz, aha da buraya yazıyorum.

Ve bu arada yan kulvardan koşuya katılmaya hazırlanan PlaystationVR var… Her iki rakibinden geçe kalmış olsa da, PSVR sanal gerçekliği gerçek anlamda halkla tanıştıran taraf olacaktır. Sony'nin tüm dünyadaki dağıtım ağını bir kenara bıraksak bile, VR teknolojisine hazır PC'si olan kullanıcı oranının düşüklüğü karşısında, her Playstation 4 sahibinin potansiyel bir VR alıcısı olabileceği ihtimali Sony'ye büyük avantaj sağlıyor. Çıkış fiyatının 400 dolar olması da PSVR'ı avantajlı kılıyor. PSVR ile ilgili tek şüphem, PS4'ün kaliteli bir VR deneyimini sağlayacak güce sahip olup olmadığı. Sonuçta, şu ana dek ev modeli bir PS4'ün PSVR'ı çalıştırdığını gören olmadı ve demo kitleri büyük ihtimalle PS4 yapısına yakın, güçlü PC'lerden ibaretti. Benim iddiam, PSVR'ın bir şekilde yeni gelecek olan Playstation 4,5 (veya Neo) ile daha entegre olacağı, hatta sadece bu yeni PS4 modeli için dahi gelebilir.

Uzun lafın kısası, son 10 yılda beni en çok heyecanlandıran gelişme sanal gerçekliğin artık "gerçek" olması. Şu noktadan sonra oturun ve etrafınızdaki dünyanın yavaş yavaş değişmesini izleyin.

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Alekhine's Gun	5+	38
BlazBlue: Chronophantasma Extend	8+	82
Cities Skylines: Snowfall	7	72
Grim Dawn	8+	83
Heavy Rain (PS4)	6+	78
Hitman: Intro Pack	7+	76
Into the Stars	6+	64
Master of Orion	-	-
Need for Speed (PC)	6+	72
Nuclear Throne	7	88
Squad	-	-
The Perils of Man	7	61
The Walking Dead: Michonee - Ep.1	5	70
The Westport Independent	6+	63
Tom Clancy's The Division	7+	78
Tron Run/r	7	64
WWE 2K16	5+	73
Zheros	5	58

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.





İNCELEMELERDE BU AY

Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10 Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.

9 Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.

8 Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.

7 İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.

6 Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.

5 Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.

4 Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.

3 Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.

2 Berbat bir oyun.

1 Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

Superdata Research'ün ABD'de yaptığı çalışmaya göre, kullanıcıların yarısından fazlası sanal gerçekliğin ne olduğunu bilmiyor. %80 kadarının ise bu teknolojiye ilgisi yok. Yine de, VR oyun sektörünün büyüyüşü korkunç bir hızla olacağı ön görülüyor. Özellikle 2016'daki arzdaki kısıtlılık ve geniş kitlelere ulaşan reklam kampanyalarının olmaması, bu uyanışın 2017 ve sonrasında olacağına işaret ediyor.









2016'DA PİYASAYA ÇIKMASI BEKLENEN VR CİHAZ SAYISI:

HTC Vive	400.000
Oculus Rift	700.000
Playstation VR	2.600.000
Samsung Gear VR	3.500.000

2020'YE KADAR VR PİYASASININ BÜYÜYÜŞÜ

2016	2,9 milyar $
2017	5,7 milyar $
2018	11,8 milyar $
2019	22,7 milyar $
2020	40,3 milyar $

○ Tür: Aksiyon RYO ○ Yapım: FromSoftware ○ Dağıtım: Bandai Namco, Aral ○ Fiyatı: 179 TL (Steam), 168 TL (Playstore), 270 TL (PS4, XboxOne) ○ Dahası İçin: www.darksouls3.com

BİR MİYAZAKİ-SAN ŞAHESERİ

DARK SOULS III

YAZI ESER GÜVEN



Nihayet zamanı geldi. Oyunu çalıştırdınız. Kısa bir yüklemenin ardından Dark Souls III logosu belirdi ekranda.

Hani lütfen bir tuşa basın diyor ya. Basmayın. Sabredin azıcık. Hoparlörlerden ayin benzeri bir müzik yükseliyor şu an. Dinleyin.... Azıcık daha... Kapatın gözlerinizi. 30. saniyede kemanlar girecek ve müzik gitgide coşacak. Tam 10 saniye sonra inanılmaz bir melodi, müthiş bir vokal, iyice yükselen enstrümanlar, keman ve kızın sesinin baştan çıkarıcı birleşimiyle karşılaşacaksınız.

Tüm tüylerinizin diken diken olduğunu hissediyor musunuz? İşte artık Dark Souls III oynamaya hazırsınız...



Bu giriş müziğini oyunu her açtığımda tekrar dinliyorum, bir oyunun daha ilk saniyeden ne kadar epik olabileceğinin kanıtı gibi resmen. *Dark Souls III*'ün tek kelimeyle özeti de bu aslında. Epik. Destansı. Tüylerinizi diken diken edecek detaylarla dolu, muhteşem bir yolculuk. Ve bu yolculuk yine nefis bir sinematik videoyla başlıyor.

Serinin üçüncü oyunun hikâyesini genel hatlarıyla bu videodan öğreniyoruz. *"Lothric deniyor buraya, Kor Lordlarının fani topraklarının buluştuğu bu yere..."* diyor seslendiren. Tanıdık bir ses bu. İlk *Dark Souls*'un açılış videosundaki sesin aynısı. Kor Lordları, yani Lords of Cinder denilen kişiler zamanında İlk Ateş'i canlandırmış son derece güçlü varlıklar. Bildiğiniz gibi İlk Ateşi canlandırmak kendini feda etmek anlamına da geliyor; bu güçlü varlıklar ruhlarını kaybediyor ve eski hallerinin ruhsuz birer versiyonuna dönüşüyor. Bunun kanlı canlı örneğini ilk oyundaki Lord Gwyn'den biliyoruz zaten. Çağlar boyunca nice fani krallığa ev sahipliği yapmış bu toprakların şimdiki ismi Lothric; eskiden Lordran da buradaydı, Drangleic de... Sonra da şunu öğreniyoruz, ateşin sürekliliği tehdit altındayken çanlar çalar ve bu Kor Lordları mezarlarından kalkarmış. Hemen kocaman bir soru işareti işte: Acaba ilk oyunda çanları çalarak Gwyn'in mezarından biz mi kaldırdık? Gwyn sönmesi gereken İlk Ateşi canlandırarak ilk günahı işlemiş, zamanın doğal akışına müdahale etmişti ve ondan sonra da bunu sayısız Lord tekrarladı. Bizim şu anki zamanımızda yine çanlar çalıyor ve bu sefer daha fazla sayıda Kor Lordu uyanıyor; Derinlerin Azizi Aldrich, Farron'un Namevt Lejyonu, Kafir Başkentten Dev Yhorm… Ve bu noktada da devreye biz giriyoruz, yani Unkindled. Kelimenin tam karşılığı *'tutuşturulmamış, yakılmamış, yanmamış'*. Biz kor olmayı hak edemeyen isimsiz namevtlerden biriyiz ve tatlı dilli bu bayanın dediği gibi "kül olarak geldiğimiz bu dünyada köz peşinde koşuyoruz". *Dark Souls III*'ün ana teması işte bu terimler etrafında dönüyor.

BİR BAŞLANGIÇ HİKÂYESİ

Oyuna kılıç ve kalkan kullanmayı sevdiğim için Knight ve Mercenary sınıfları arasından ikincisini seçerek başlıyorum. Karakter yaratma ekranında gözüme ilişen ilk şey yeni Assassin ve Herald sınıfları, ama hepimiz biliyoruz ki aslında hangi sınıfı seçtiğimizin çok büyük bir etkisi yok. Nasılsa puanlarımızı özelliklerimiz arasında serbestçe dağıtarak istediğimiz tarzda oynayabileceğiz. Yine de ilk oyunumda Faith ve Intelligence'a puan vermeyi düşünmediğimden bunların düşük olduğu bir sınıf seçmek istedim. Gömülme Hediyesi olarak seçebileceğim dokuz farklı eşya var, tanıdık olmayan Young White Branch'ı seçiyorum (ve sonradan bunun da diğerleri gibi rahatça bulunabildiğini öğreniyorum).

İlk iki oyunda bu hediye seçimi biraz daha gizemli ve oyun üzerinde etkiliydi. Mesela ilk oyunda seçebildiğimiz Master Key oyundaki pek çok kilitli mekâna erkenden ulaşabilmemizi sağlıyor ve oyunun gidişatını da nispeten biraz kolaylaştırabiliyordu. İkinci oyundaki Petrified Something sayesinde biraz da şanslıysak Dyna ve Tillo'dan üst seviye bir eşyayı çok erkenden kazanabiliyorduk. *Dark Souls III*'te ise seçtiğimiz hediyenin oyuna etkisi minimum düzeyde ve seçim yapması o yüzden kolay oluyor. Şimdi düşününce aslında aralarındaki en mantıklı seçimin Life Ring olduğu açık.

Tipimi falan belirler belirlemez hemen oyuna atılıyorum ve mezarımdan uyanarak kendimi Cemetery of Ash'te buluyorum. Burası oyunun öğreti bölgesi, bu sefer öğreti mesajları çevrimiçi oyunda başkalarının bıraktığı mesajlarla aynı şekilde, yerde yazıyor. Şöyle koş, böyle zıpla, hep bildiğim şeyler. Yalnız hemen dikkatimi çeken bir şey var, yuvarlanma hareketi önceki oyunlarda alıştığımız gibi yere yakın değil, daha havadan zıplayarak yapılıyor. Buna görsel olarak alışmak biraz zaman alacak. Birkaç undead öldürdükten sonra sağda, yerde bir yazı görüyorum. Turn Back. Demek ki bu yolun sonunda zor bir yaratık var, mücadeleyi sevmesek Dark Souls oynamazdık di mi ama? Geri dönmüyor ve buzlu gibi görünen bu yaratıkla yüzleşiyorum. Tabii ölmem de hiç uzun sürmüyor. Olsun. Geri dönmeyeceğim, elimdeki başlangıç ekipmanıyla bu yaratığı öldürmem lazım. Üçüncü denemede tüm hareketleri çözüyorum ve beşinci denememde oo yeah nidası eşliğinde bir adet Titanite Scale kazanıyorum. İşte bu! Az daha ilerliyor ve ilk "kamp ateşimi" yakıyorum, birkaç tipi daha öldürdükten sonra





kendimi geniş bir açıklıkta buluyorum. Ortada kalbine kılıç saplanmış bir heykel var. Daha önce basın videolarında bunu görmüştüm, kılıcı çektiğimde canlanacağını biliyorum. Kılıcı çekiyorum ve ilk boss Iudex Gundyr ile yüzleşiyorum. Saldırıları oldukça agresif, klasik 'blokla ve saldır' taktiğinin işe yaramayacağı belli. Saldırılarını ve yuvarlanma zamanlamalarını çözüyorum ve ikinci faza ulaşınca yine ölüyorum. Toplamda çok fazla ölmüyorum belki ama çok kolay bir boss da değil. Ateşi yakıyor, kapıyı açıyor ve ilerleyerek ismi son derece tanıdık bir mekana ulaşıyorum: Firelink Shrine. Ve önceki tecrübelerimden biliyorum ki macera da işte tam olarak şimdi başlıyor.

Iudex Latince bir kelime ve anlamı da 'yargılamak'. Oyunda bu kadar kısa sürede bir bossla karşılaşmak harika bir şey, çünkü *Dark Souls 1*'i unutulmaz yapan şeylerden biri de daha oyuna başlar başlamaz karşınıza çıkan ve ne yapacağınızı şaşırtan Asylum Demon'dı. *Dark Souls II*'de böyle bir şey yoktu, Majula'ya ulaşana kadar hiçbir engelle karşılaşmıyorduk. Iudex Gundry ise bizi yargılamak için karşımıza çıkıyor ve onu öldürerek bu yolculuğa layık olduğumuzu kanıtlamamız gerekiyor. İşte bu *Dark Souls III*'ün mantığını da ortaya koyan bir şey aslında; ya giriş seviyesindeki bir boss'la nasıl kapışacağını öğrenirsin ya da devam edemezsin. Tolerans yok.

ZORLUK SEVİYESİ

Tolerans yok dedim, buradan da yola *Dark Souls* denince akla ilk gelen soruyu cevaplayarak devam etmek istiyorum. Sonuçta bu bir *Dark Souls* oyunu, elbette zor olacak. Bu yüzden kalkıp da yazıyı "of çok zor, hem de öyle zor ki, bir görseniz ne kadar zor, ölüp ölüp dirilecek-siniz, çok zor demiş miydim" ekseninde sulandırmayacağım ve yalnızca gerektiği kadar değineceğim. *Dark Souls III*'ün zorluğu ilk iki oyunun arasında bana göre.

İlk Dark Souls gerçekten zor bir oyundu. Bu zorluk yalnızca düşmanlardan veya boss'lardan kaynaklanmıyordu ve asıl güzelliği de oradaydı bence. Bir kere neredeyse oyunun ortasına gelinceye kadar bonfire'lar arasında geçiş yapamıyordunuz, her adımı dikkatli atmak gerekiyordu. Bunu Blighttown'daki ağacın içine girip Great Hollow üzerinden onlarca kez ölerek Ash Lake'e ulaştığımda çok iyi anlamıştım. Ash Lake bir "çıkmaz sokaktı", geriye ışınlanma şansı yoktu. Tüm o yolu çıkmayı ya başaracak ya da orada mahsur kalacaktım. Gözüm baştan başlamayı da yemediği için zar zor da olsa bunu başarıp tekrar Blighttown'a ulaşmanın nasıl bir başarı hissi yarattığını hâlâ çok net hatırlıyorum. Sırf bu da değil, ortamın kendisi de tehlikeliydi. Daracık köprülerden geçerken başımızın üzerinde sallanan balta tuzakları, Anor Londo'nun hayvani Dragonrider Bow kullanan okçularının oklarına hedef olmadan ilerlemeye çalışmak ve onlarca kez ölmek… *Dark Souls II*'de bu tür şeyler yoktu ve ilk oyunun zorluğuna alışmış biri için kolay bile sayılırdı. Ama neyse ki muhteşem bir DLC ile zorluk seviyesi istediğim noktaya çıktı.

Dark Souls III bu bakımdan dengeli bir oyun diyebilirim. Şimdi aslında zorluk seviyesini üç ayrı bakımdan değerlendirmek lazım: Ortam ve ilerleme zorluğu, düşmanların zorluğu ve boss zorluğu. Ortam ve ilerleme zorluğu ilk oyundan düşük; yukarıda tarif ettiğim türden kıl payı becermeniz gereken zıplamalar, daracık yerlerden yürümeler, uçurumun kenarında üç buçuk atmalar yok. Kamp ateşi yerleşimleri de kararında, Huntman's Copse'ta olduğu gibi tek kampla kocaman bölgeyi temizlemeye çalışmıyoruz. Düşmanların zorluğu çeşitli ama klasik biçimde en kolay görünen düşman bile size yeri öptürebiliyor. Bazı düşmanlar resmen hayvani olmuş diyebilirim, bosslardan daha fazla sayıda öldüğüm birkaç düşman oldu. Mesela Jailer'lar var, ellerindeki fener kırmızı yandığında sağlık çubuğunuz küçülmeye başlıyor ve bu küçülme o çubuk %1 kalana kadar sürüyor. Canınız 10hp kalmışken de üfleseler ölüyorsunuz zaten. Bu mekanik bile çok orijinal bir zorluk katmış örneğin o bölgeye. Boss zorluğu ise çok değişken. Oyunu oynadığım sırada henüz çevrimiçi modlar aktif değildi, yani bu değerlendirmeyi hiçbir bossta yardım almamış biri olarak yapıyorum. İlk oyunumda opsiyonel olanlar dahil 19 boss öldürdüm. Bunların üçünü, haklarında hiçbir şey bilmiyor olmama rağmen tek seferde, dördünü de ikinci denememde öldürmüşüm. Yirmiden fazla deneme yapmama neden olan boss sayısı ise üç. Kalan dokuzu da makul seviyede zordu diye düşünüyorum. *Dark Souls II*'de Ornstein & Smough kalibresinde zorluğu olan bir boss yoktu, *Dark Souls III*'te ise iki boss tam da bu güzellik seviyesinde. Bu üç faktörü bir arada değerlendirdiğimde oyunun tam da olması gereken seviyede zor olduğunu söyleyebilirim.



+ ROSARIA SAÇLARI UZATTIKÇA UZATMIŞ, O DEVİRDE KUAFÖR BULMAK ZOR TABİİ.



Lothric'te dedelerin eli öpülmez diye bir kural mı var?

Şu manzara doya doya seyredilmez de ne yapılır...





Bu saf güzelliğe ulaşmak pek kolay değil.

İlk oyunumu sıfırdan, hiç rehber olmadan, NG+ gerektirenler hariç tüm başarımlarla birlikte, hiçbir opsiyonel bölgeyi atlamadan 60 saat civarında tamamladığımı göz önüne alırsam bu seviye kesinlikle tatmin edici.

FIRELINK SHRINE'DA SENİ ARAR GÖZLERİM

Firelink Shrine oyunun ana merkezi ve kendimizi güvende hissettiğimiz bir alan. Aynı ilk iki oyunda olduğu gibi karşılaştığımız NPC'ler (bazıları gerekli koşullar sağlandığı takdirde) buraya geliyor ve tüccarlık yapmaya başlıyor. Ama hepsi bir kenara; buraya adım atar atmaz çan çan örs sesini duymanın, kafayı çevirip Andre'yi görmenin keyfi de çok ayrıydı be. Başta bir adet Firekeeper'ımız, bir adet Shrine Handmaid'imiz, canımız Andre'miz, Hawkwood ve bir de Ludleth bulunuyor Firelink Shrine'da. Fire Keeper buradaki kampın koruyucusu ve seviye atlamamızı sağlıyor. Ayrıca kendisinin oyunun sonlarına doğru önemli bir işlevi daha var. Shrine Handmaid'e buradaki ana tüccar diyebiliriz. Kendisi aynı zamanda başlangıç sınıfı seçimini önemsiz bulmamdaki önemli sebeplerden biri. Konuştuğunuzda siz de göreceksiniz ki daha oyunun başından oldukça geniş bir ekipman yelpazesine erişebiliyorsunuz. Bu da başlangıç silahlarının önemini azaltan bir etken. Shrine Handmaid'in şöyle de bir özelliği var. Oyun dünyasında bulacağınız külleri kendisine getirdiğinizde sattığı ürünlerin sayısı artıyor. Mesela Grave Warden's Ashes'ı mı buldunuz, Handmaid'e bunu verdiğiniz anda Grave Warden setini de satmaya başlıyor. Sattığı setler oyunda bazı görevleri yapınca ya da bazı NPC'leri öldürdüğünüzde de çeşitleniyor. Eski oyunlarda olduğu gibi bazı cesetlerin üzerinden full set bulma özelliği de kaldırılmamış, bu ikisi birbirini tamamlayarak oyundaki neredeyse gördüğünüz her sete bir şekilde erişebilmenizi sağlamış. Mesela ben ilk oyunda Xanthous setini giyiyordum, çünkü tipi çok hoşuma gidiyordu. O yüzden Xanthous'un küllerini bulup sete bu oyunda da kavuşunca çok mutlu oldum.

> Lothric'te zavallı bir tutuşturulmamış, yakılmamış, yanmamıştan başka neyiz ki...

İstatistikleri umurumda değildi, nasılsa oyunu ne tür zırh giyersem giyeyim bitirebileceğimi biliyordum, gözüme güzel görünen bir karakterle oynamak daha önemliydi. Ha tabii şunu da eklemem lazım, küller setin bazı parçalarını eklemeyebiliyor (Xanthous Crown gibi). Bir de bu satıcının en önemli özelliği elinizdekileri de satabilmeniz. İlk oyunda Frampt, ikincide ise Gavlan alım işi yapıyordu ama ikisine de oyunda belli bir yere geldikten sonra erişebiliyordunuz. Bu sefer öyle değil, elinizdeki fazla silah veya taş veya ne isterseniz çatır çatır satabiliyorsunuz.

BİR ANDRE RÜZGÂRI ESER UZAKLARDAN

Sevgili dostum Andre, yine silah ve kalkanlarımızı geliştirmemizi ve güçlendirmemizi sağlıyor. Yalnız *Dark Souls III* bu geliştirme kısmına önemli birkaç değişiklik getirmiş. Öncelikle zırhlarımızı geliştiremiyoruz, yani artık +5 zırhlarla etrafta dolaşma şansı yok. Normal silah ve kalkanlar +10, özel silah ve kalkanlar ise +5'e kadar geliştirilebiliyorlar. Geliştirme aşamasında gereken malzeme her seviyede artıyor; silahı +8 yapmak için 4 tane Titanite Chunk gerektiyse, +8'den +9'a çıkmak için 6 tane gerekiyor. Bu materyalleri bulmak ise pek sıkıntılı değil, özellikle de orta seviye geliştirmeler için gereken Large Titanite Shard birçok düşmandan düşüyor. Tek tip düşman üzerinde uzun süreli farmlar yapmanıza gerek kalmaması güzel olmuş.

Güçlendirme seçenekleri ise sayıca artmış, *Dark Souls II*'de 9 farklı seçeneğimiz varken *Dark Souls III*'te bu sayı 15'e çıkıyor. Yeni eklenenler arasında silahın keskinliği ve ağırlığıyla oynayarak Str veya Dex ile daha iyi gelişmesini sağlayabildiğimiz Sharp ve Heavy gibi seçenekler de mevcut. Yine önceki oyunlardan farklı olarak yayları (ve asaları ya da özel silahları) güçlendiremiyoruz. Yani artık yayımızı Fire ile güçlendirip attığımız her okun yakıcı olmasını sağlamak gibi bir şansımız yok.





EJDERİN YOLU, BİR BRUCE LEE FİLMİ

Serinin en sevilen covenant'larından biri olan Dragon oyunda mevcut değil ama bu demek değil ki Ejderin Yolundan yürüyemeyeceğiz. Oyunun en harika 'gizlerinden' biri bu ve inanılmaz güzel düşünülmüş bir gidişatı var. Opsiyonel bir boss olan Oceiros'u öldürdükten sonra lotus pozisyonunda oturmuş bir şövalye heykeline ulaşacaksınız. Bu heykel size Path of the Dragon jestini öğretiyor. Şimdi Irithyll Dungeon'a geri dönelim, bu kısmın sonlarına doğru bir kısayol açıyorduk ve anlık olarak dışarı çıktığımız bu yerde çok uzaktaki bir dağa doğru bakmakta olan ölü şövalyeler ve ejderhamsı bir yaratık görüyorduk. İşte buradaki halının üzerinde lotus pozisyonunda oturursanız kısa bir beklemenin ardından gizli Archdragon Peak bölgesine götürüleceksiniz. Gerçek bir ejderha olmak için iki eşyaya ihtiyacınız var. Twinkling Dragon Torso Stone'u bu bölgenin sonunda bulduktan sonra geri dönüp Andre ile konuşun. Sonra da Abyss Watchers'ı öldürdüğünüz yere gidip Hawkwood ile dövüşün. Dövüşü kim kazanırsa Ejderin Yolunu da o hak edecek. Artık etrafta ejderha adam şeklinde dolaşabilirsiniz.

+ Bir ejderha alana ikincisi müesseseden ikram.







Andre'nin bir diğer görevi de bulduğumuz Estus Shard'lar ile Estus Flaskımızın sayısını arttırmak ve iki Flask arasında dağılım yapmamızı sağlamak. Bu konuya yeni mekaniklerden bahsederken değinecektim aslında ama oyunda bildiğimiz Estus Flask'a ek olarak bir de Ashen Estus Flask var. Normal Flask her zaman olduğu gibi sağlığımızı yenilerken, Ashen versiyonu FP, yani Odak Puanını yeniliyor. Bunu bir nevi mana olarak düşünebiliriz. Toplam flask sayımızı bu ikisi arasında istediğimiz gibi paylaştırabiliyoruz. Yani 8 Flaskımız varsa 6'sı normal, 2'si Ashen olsun diyebilirsiniz. Benim Ashen'e ihtiyacım olmadığından hep 0 olarak seçtim örneğin.

Ludleth tahtını diğerleri gibi terk etmemiş bir Kor Lordu. *"Ateşi uzun zaman önce yaktım ve Kor Lordu oldum. Eğer istediğin şey kanıtsa gözlerini kömürleşmiş cesedime dikmen yeterli. Bu zavallı vücuda.."* diyerek bizi karşılayan Ludleth gerçekten de maalesef acınası bir görünüşe sahip, muhtemelen eski ihtişamından geriye hiçbir şey kalmamış. Kendisi bizim topladığımız boss ruhlarını getirerek özel silahlar, kalkanlar, yüzükler ve büyüler elde edebileceğimiz kişi. Tabii bu işlem için öncelikle Transposing Kiln bulmamız gerekiyor ve bunun için de opsiyonel bir boss olan Curse-Rotted Greatwood'u öldürmemiz. Yine biri hariç (o özel boss ruhunu kullanarak üç farklı eşya yaptırabiliyoruz çünkü) her boss ruhu için iki seçeneğimiz var. Ben başarım peşinde olduğum için yüzüklere ve büyülere öncelik verdim ama ek silah olarak Darkmoon Longbow'u tavsiye ediyorum.

> + Öyle bosslarla karşılaşacaksınız ki hayranlık, korku ve merhamet duygularınız birbirine girecek. +

İlk etapta karşılaştığımız son NPC ise Hawkwood. Oturuşu, duruşu, tavırları, yılgınlığı aynı Crestfallen Warrior. Ama daha da önemlisi, aynı diyalogları tekrar tekrar dinlememe neden olan sesi. Kendisi Da Vinci's Demons dizisindeki Riario'yu canlandıran Blake Ritson, önceki oyunlarda da Griggs of Vinheim ve Royal Sorcerer Navlaan'ı seslendirmişti. Biz kimiz ki, doğru dürüst ölmeyi bile beceremedik, bu efsanelerin ayaklarını öpmeye bile layık değiliz gibisinden karamsar bir konuşma yapıyor. Farron'un Namevt Lejyonundan kaçmış bu şahıs bir iki yerde bize yardım ediyor ve oyunun sonlarına doğru Path of Dragon görev yoluna girerseniz son bir karşılaşmada da karşımıza çıkıyor.

BANA BALIK TUTMAYI DEĞİL YENİ MEKANİKLERİ ÖĞRET

Dark Souls III önceki oyunların ucuz bir kopyası değil elbette. Temeli değiştirmemesine rağmen sağda solda ince dokunuşlarla mekanik olarak diğerlerinin üzerine çıkmayı başarmış From Software. Mesela ilk etapta göze çarpan, önemli diyebileceğim birkaç değişikliği sıralayayım... Bir türden yalnızca 99 ok taşıyabileceğinizden başlayayım o zaman. 99 tane de bonfire'dan erişebildiğiniz eşya kutusunda taşıyabiliyorsunuz. Yani *Dark Souls II*'de olduğu gibi 999 okla etrafta koşturma ya da New Game+'a başlamadan önce eşya kutusunda her türden 999 ok saklama gibi çakallıklar yapamıyoruz. Bu da yine demek oluyor ki çok zor bir düşmana gereğinden önce ulaşıp uzaktan 300 ok atarak öldürme gibi bir şansımız da yok. Ok sayısının kısıtlanması ve bonfire'lar arasında ok yenileme şansının olmaması yay kullanımında daha akılcı olmaya zorluyor bizi. Sonracığıma *Dark Souls II*'de eklenen, ne idüğü belirsiz Adaptability özelliği bu oyunda yok ve diğer özellikler de daha net çizgilere sahip. En mantıklı değişiklerden birini de zehirlendiğiniz an göreceksiniz. Zehir artık sağlığınızı ışık hızıyla indirmiyor, bunun yerine daha uzun süre zehirli kalıyorsunuz. Biliyorsunuz, daha önce zehirlendiğimiz zaman hele ki kısayol çubuğunda Purple Moss gibi panzehirler bulundurmuyorsak (ki ben kısayol çubuğunda Flask ve Homeward Bone dışında bir şey tutmayanlardandım) panik halinde envantere girip panzehir seçene kadar ölüp gidiyorduk. Bu hali çok daha akılcı olmuş.



"Bu arkamda görmüş olduğunuz heykel gotik döneme ait olup... Can barı mı o!?" +





Havel?? Sen misin bu?

Oyundaki istisnasız tüm silah ve kalkanların farklı bir becerisi var. Bunu aslında önceki oyunlardan hatırlıyoruz, hani sol elimizdeki silah veya kalkanı kullanmak için sol tetik (LT) düğmesine bastığımızda mesela kalkanla Parry yapıyorduk ya; işte bunun daha geliştirilmiş haline beceri diyoruz. Örneğin düz kılıcın becerisi 'stance' isminde. LT düğmesine basınca pozisyon alıyoruz, RB ile normal saldırı düşmanın kalkan gardını kıran aşağıdan yukarıya bir saldırı yaparken, RT ile güçlü saldırı ise ileri şarj edip yukarıya doğru vuruyor. Mesela balta kullanıyorsanız LT düğmesi Savaş Çığlığı atmanızı ve geçici olarak güçlenmenizi sağlıyor. Normal silahlarda bu beceriler silah kategorisine göre ayrılırken özel silah ve kalkanların her birinin farklı bir becerisi var. Mesela Havel's Greatshield sizi bir kayaya dönüştürüyor, Morne's Great Hammer'ı yere sokuyorsunuz ve etrafa şok dalgaları gönderiyorsunuz, Storm Ruler LT düğmesi ile şarj ediliyor ve hedefe yıldırım savuruyor, Cleric's Candlestick ışık kaynağı haline geliyor. Oyundaki tüm silahları bulmaya çalışmak için gaza getirici bir unsur olmuş. Artık covenant idaresi de daha kolay ve mantıklı. Bir covenant'ı keşfettiğinizde envanterinize o covenant'a ait bir eşya ekleniyor ve bunu aynı bir silah veya yüzük gibi envanter ekranında ilgili yuvada kullanabiliyorsunuz. Böylece covenant'lar arasında geçiş yapmak istediğinizde tek yapmanız gereken istediğiniz covenant'ın eşyasını üzerinizde kullanmak oluyor. Hem hızlı, hem pratik.

Dark Souls II'deki Ruh Hafızası olayı da ortadan kaldırıldığı için çevrimiçi oyunda eşleşmeler daha kolay. Özellikle de aynı Bloodborne'de olduğu gibi şifre de kullandığınız takdirde aynı şifreyi kullanan arkadaşlarınızla seviye sınırı olmaksızın eşleşebiliyorsunuz. Tabii bu eşleşmede güçlü olan oyuncunun istatistikleri, düşük seviye oyuncuya bağlı olarak azaltılıp dengeleniyor. Eğer şifre kullanmazsanız da eşleştirme hesabı oyundaki seviyenize ve sahip olduğunuz en yüksek silah geliştirme derecesine bağlı olarak hesaplanıyor. Bu hesaplamalar da karışık şeyler değil, covenant'a veya duruma bağlı olarak artı eksi 20, artı eksi 10 gibi net sayılarla hesaplanıyor.

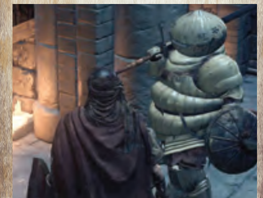
DOBİŞKO COME TO ME TEYZE

Oyunu oynarken notlar aldığım kâğıda aynen böyle yazmışım. *Dark Souls III* düşman ve boss tasarımlarında çıtayı iyice yükseltmiş. Bu teyzeyi görür görmez neyden bahsettiğimi anlayacaksınız zaten, sanki şeker verecekmiş gibi 'come to me' diyerek çağırması, pis pis gülmesi falan gerçekten çok orijinal olmuş. Düşman çeşitliliği hiç fena değil, ama daha da güzeli düşmanların saldırılarının da çeşitlenmiş olması. Daha önce genelde 2 veya 3 vuruşlu kombolar kullanırlarken *Dark Souls III*'te 5'li ve hatta 6'lı kombolar yapanlar var ve bu kombolar hem sizi hazırlıksız yakalayabiliyor, hem de bloklasanız bile stamina'yı hızlıca emiyor. Bu şekilde sadece bloklamanın yetmediği düşmanlara ek olarak sadece yuvarlanmayı becererek geçemediğiniz de çok sayıda düşman var, adam dev kılıcını kaldırıp güdümlü biçimde kafanıza indiriyor çünkü. Yani oyunda başarılı olmak için sahip olduğunuz tüm yetenekleri yerine göre kullanmayı bilmeniz gerekiyor. Savaşların hızı daha yüksek, daha akıcı, daha agresif, daha eğlenceli. Düşman çeşitliliği de gayet iyi. Sıradan düşmanlara ek olarak 'daha güçlü' versiyonlarıyla da karşılaşabiliyorsunuz.



SIEGWARD OF CATARINA

Catarina zırhı giyip de hımmmlayan herkes bizim için bir onionbro'dur, Siegward da istisna değil. O da aynı Siegmeyer gibi kendi görev zincirine sahip ve hikâyesini başarıyla bitirirseniz o komik soğan zırhına sahip olabiliyorsunuz. Tabii bunun için de adımları doğru şekilde takip etmek ve sırayı atlamamak şart. Sonradan dizinizi dövmemeniz için hemen yardıma koşayım bari. Siegward ile ilk karşılaşmamız Undead Settlement'taki kulede. Nasıl yukarıya çıkacağını bulamamış ya hani, e asansörün tepesine binersen mis gibi yukarı çıkarsın değil mi ama? Bu mini bulmacayı çözdükten sonra asansörü sonraki kullanımınızda yarı yolda hımmm sesini duyacaksınız zaten. Asansörden atlayıp dışarıda yanına gidin ve birlikte alevler saçan iblisle savaşın. Patches tarafından tuzağa düşürüldükten ve mini görev zincirini tamamladıktan sonra kendisinden Catarina zırh setini alabiliyorsunuz. Cleansing Chapel'in hemen dışındaki kuyuya yaklaşınca aşağıdan Siegward'ın sesini duyacaksınız. Atın zırhı aşağı. Irithyll'deki lağımdan çıkıp mutfak kısmına geldiğinizde karşınızda yine Siegward. Sonrasında onu Irithyll zindanındaki en eski hücrede kilitli halde bulacaksınız. Jailbreaker anahtarını bulduktan sonra Profaned Capital'deki bir kuleden karşıdaki açık cama zıplayınca bu hücreye ulaşacaksınız. Şimdi artık Yhorm ile savaşabilirsiniz, buraya geri döndüğünüzde yerde Storm Ruler'a ek olarak Catarina zırhını bulacaksınız. Eğer Yhorm'u Siegward'ın görev zincirini bitirmeden öldürürseniz zırha elveda dersiniz.





İlk Dark Souls'tan tanıdık düşmanlar görünce insan kıpır kıpır oluyor. +





Farron Keep etrafında yengeçleri öldürmeye alışmışım. Küçükler zaten çok basit, büyükler ise saldırılarından doğru zamanlamayla kaçamazsanız biraz tehlikeli olabiliyor. Hiç ölmedim dersem yalan olur, büyük yengeçler birkaç kere hakladı çünkü beni, ama artık korkusuzca dalabiliyorum. Bataklık kısmına geçtiğimde uzakta yine bir tane büyük yengeç gördüm. Arkasında etrafa dağılmış iki üç tane beyaz ışık, yani eşya olduğunu görebiliyordum. Tabii koşturup daldım ben buna. Ve anında öldüm. Çünkü diğerlerinde görmediğim tuhaf bir şekilde saldırmıştı ve saldırıları da aşırı agresifti. Boş bir anıma denk geldi herhalde dedim, yine koşturdum, sağlığından azıcık götürüp yine öldüm. Tabii sonra uzaktan okla vurarak üzerime çektim, taşların üzerine çıkıp bana yetişemeyeceği yerden saldırdım, kaçtım falan derken bir şekilde öldürdüm ama bu her kuşun eti yenmez sözünün Dark Souls karşılığıydı işte. Tabii bu tür güçlendirilmiş düşmanları öldürünce genellikle ya çok iyi bir geliştirme malzemesi, ya da isimli silahlar, zırhlar falan kazanabiliyorsunuz. Mesela yine aynı bölgedeki üç ağaç adamı öldürmeyi başarırsanız Black Bow of Pharis'i elde ediyorsunuz.

MİNİ MİNİ BİR STRAY DEMON DONMUŞTU...

Arada bir de mini bosslar var. Bunlarla dövüşürken aşağıda boss sağlığı çubuğu çıkmıyor, ya da öldürdüğünüzde Victory Achieved falan gibi bir yazı görmüyorsunuz. Peki nereden anlayacağız mini boss olduklarını? Mesela dev gibi olmalarından mı? Ya da eski oyunlardan tanıdık gelmelerinden? Ya da öldürmek için dakikalarca uğraşmanızdan veya her vuruşunuzun canından bir gıdım götürmesinden? Ya da ilk *Dark Souls'ta* da bu tür mini bosslarla dövüştüğümüz için neyle karşılaştığımızı bilmemizden de olabilir (ki bu da ilk oyunla benzerliklerden biri). Bu minileri öldürdüğümüzde aynı bosslarda olduğu gibi ruhunu kazanıyoruz ve bu benzersiz ruhları da yine silaha veya büyüye dönüştürebiliyoruz.

Gelelim en önemli kısma, yani asıl bosslara. *Dark Souls II*'deki en büyük şikâyetim oyuna damgasını vuran, çok orijinal, akılda yer eden bir boss bulunmayışıydı. Tarafsız gözle bakınca bana hak vereceksiniz. İlk oyunun başında Asylum Demon ile karşılaşınca elimizin ayağımızın çözülmesi, cıbıl halde öldürmeye çalışıp başarısız olmak, daha sonra tekrar aynı arenanın üst katına gelince şimdi yaktım seni diye düşünmemiz ama öyle beklerken bir anda atlayıp bizi aşağı indirmesi… Daracık alanda köpeklerle birlikte öldürmeye çalıştığımız Capra Demon. Sondaki zıplamayı beceremeyince saç baş yolduran Bed of Chaos. Unutulmaz kurt, Sif. Ekran başında insanı yaşlandıran Ornstein ve Smough… Bu bossların yaşattığına benzer hisler yaşamayalı çok olmuştu gerçekten de. Bir de buradaki en önemli kısım bazı bossların açık dünyada dolaşması ve oyuncuyu hazırlıksız yakalamasıydı. *Dark Souls II* ise "Alın size yeni bir bölüm, bu bölümün sonunda sis kapısından geçtiğinizde bölüm sonu canavarını öldüreceksiniz" şeklinde düz bir çizgide ilerliyordu. *Dark Souls III* aynı *Dark Souls 1* gibi. Bosslar bölümlere yayılmış halde ve çoğu da sislerin ardında değil. Bir kere öldükten sonra sis kapısı ortaya çıkıyor ama o zaten olması gereken bir şey. *Dark Souls II*'deki bossların zorluk seviyesinin düşük olduğunu söylemiştim, iyi bir zırh ve kalkanınız varsa zorlanmıyordunuz. Sonra DLC'ler çıkmaya başladı ve işin rengi değişti; Slumbering Dragon Sinh, Fume Knight ve Burnt Ivory King gibi bosslar adeta tüm kuralları yıktı. Özellikle Fume Knight şimdiye kadar karşılaştığımız en zor bosslardan biriydi ve bu DLC'ler oyunun seviyesini en başta olması gereken yere taşıdı. *Dark Souls III* bayrağı işte bu seviyeden aldığını çok belli ediyor.

Oyunda karşılaştığımız bosslardan bazıları mekanikleri, ortamları ve tasarımlarıyla serinin en unutulmaz bossları arasına rahatça girebilecek düzeyde. Bunu zorluk anlamında söylemiyorum bakın. Mesela **High Lord Wolnir** var. Kendisine ulaşana kadarki kısım, dövüştüğümüz mekan, öldürmek için yapmamız gereken şey önceden karşılaştıklarımızdan çok farklı. **Deacons of the Deep** var, yine orta zorlukta, ama o kadar orijinal düşünülmüş bir boss ki dövüşmeyip neler olacağını seyretmek bile süper keyifliydi. Sonra bir opsiyonel boss var **Ocerios** isminde. Onunla savaşırken duyduğunuz bebek ağlamaları, bir yandan sizinle konuşması… Çok kolay bir boss belki ama hüzünlü ve süper etkileyici. Dev **Yhorm** var. Kafanıza dev satırı yiyip ölmeden önce ayağına vurmayı başardığınız-

COVENANTLAR



WAY OF BLUE

Bu covenant'tayken eğer dünyanız istila edilirse Blue Sentinel'lerden biri yardımınıza koşacaktır. Eğer istilacılarla başınız dertteyse ve üstelerinden gelemiyorsanız kullanmanızı öneririm. İkinci boss olan Vordt'un bulunduğu alanın karşısındaki katedraldeki Emma ile konuşarak Way of Blue'ya katılabilirsiniz.



WARRIORS OF SUNLIGHT

Yardımcı altın fantomlar yine iş başında. Katılmak için gereken tılsım Undead Settlement'ta bulunuyor, Sunlight Medal'ları teslim edeceğimiz Sunlight Altar ise Lothric Castle'da, Dragonslayer Armour ile savaştığımız kısmın hemen öncesinde.



BLUE SENTINELS

Açık mavi korumacı fantomlar. Way of Blue covenant'ındaki birinin dünyası istila edilirse otomatik olarak yardım etmek için o dünyaya götürülür ve bunun karşılığında Proof of a Concord Kept kazanırsınız. Anri ve Horace ile ilk karşılaştığınız yerde bu covenant'a katılabileceksiniz.



ROSARIA'S FINGERS

Bu PvP covenantının fantomları kırmızı renkte ve kendilerine Cathedral of the Deep'te bulacağınız Rosaria, Mother of Rebirth sayesinde katılabiliyorsunuz. İstila ettiğiniz kişileri öldürerek toplayacağınız Pale Tongue sayesinde rütbe atlayabilir ya da bunları vererek görünümüzü değiştirebilir, istatistik puanlarınızı yeniden dağıtabilirsiniz.



BLADES OF THE DARKMOON

Aslında bunlar Blue Sentinels'in kökeni diyebiliriz, yine aynı görevi görüyor ve Way of Blue üyelerine istilalarıyla ilgili yardım ediyorlar. Renkleri ise koyu mavi. Bu covenant'a nerede gireceğinizi ise ben söylemeyeyim, çok fazla spoiler olur çünkü. Ama Company Captain Yorshka ile karşılaştığınızda feci bir nostalji hissi sizi bekliyor.



MOUND-MAKERS

İşte yeni çılgın covenant, mor fantomlar. Bunlar yere White Soapstone ile çağrı yazısı da yazabiliyor, Red Eye Orb ile başkalarını da istila edebiliyorlar. Çağrıldıklarında çağıranın dünyasındaki istilacılara ve düşmanlara saldırabiliyorlar, ama isterlerse çağırana da dalabiliyorlar. Yani yardımcı mı, yoksa düşman mı anlamanız mümkün değil, insaflarınıza kaldınız demektir. Red Eye ile istila ederseniz düşmanlar size saldırmıyor tabii ki. Curse-Rotted Greatwood'u öldürmeden önce Undead Settlement'ta sırtında kafes taşıyan düşmanı bulup kafese girmeniz gerek katılmak için. Bu boss öldüyse, 3 Kor Lordunu geçtikten sonra bossun giriş kapısında yerde Sirris için çağrı yazısı göreceksiniz. Yardımcı olun, covenant'a katılın.



WATCHDOGS OF FARRON

Bu da yeni bir covenant, rengi ise hafif kırmızı tonlu mavi. İlk oyundaki Forest Hunter'a benziyor. Bu sefer Farron'un ormanlarını koruyor ve otomatik olarak gönderildiğimiz dünyalarda huzuru bozan oyuncuyu öldürerek Wolf's Blood Sword-grass kazanıyoruz. Covenant'a giriş ve rütbe atlama işlemleri için: Farron Keep çevresindeki bataklıktaki en uzun kulede bulacağınız Old Wolf of Farron.



ALDRICH FAITHFUL

Aldrich'in sadık kullarının kırmızımsı mavimsi bir renkleri var. Pontiff Sulyvahn bonfire'ından sonra hareketsiz devlerle dolu bir avluya ulaşacaksınız, bu avlunun sonunda büyük kapıdan girin, merdivenlerden inin, kurt/timsah karışımı yaratıkları öldürün ve Archdeacon McDonnell ile konuşarak covenant'a katılın. Yine bu bölgenin etrafında savunma yapmak üzere rasgele çağrılacak ve başarılı olduğunuzda Human Dregs kazanacaksınız.



da 28,000 sağlığından 50 götürdüğünüzü görüp 'WTF' demek… Yapmanız gereken şeyi keşfettiğinizde her şeyin değişmesi. **Dancer of the Boreal Valley** var. Zorluk seviyesi müthiş yüksek ama asıl önemlisi öyle inanılmaz bir tasarıma sahip ki! Onunla savaşırken arkada duyulan sesler, Dancer'ın havada uçuşurmuş gibi yaptığı zarif hareketler, görsel efektler… Oyunun en zor bossu ismini vermeyeceğim opsiyonel bir boss ve yalnızca savaşın orijinalliği değil etkileyici olan, öldürmeyi başardığınızda öğrendiğiniz kimliği… Anladınız beni işte, *Dark Souls III* rahatlıkla bu bakımdan ilk oyunla kapışacak düzeyde.

SANATSAL YÖNETİMİN ÖNEMİ

Dark Souls III görselleri ve manzaralarıyla nefes kesen bir oyun. Zerre abartmıyorum, beğendiğim görsellerin ekran görüntülerini almaya alışık olan ben, oyunu bitirdiğimde 300'ün üzerinde resme sahiptim. Mesela eşim ben oyunu oynarken gördüğü bazı kısımları bilgisayarına masaüstü yapmak için özel olarak istedi. Çoğu yerde ilerlemeden önce durup ağzım açık etrafı seyrederken buldum kendimi. Uzakta yükselen surlar, dağlar, inanılmaz detaylara sahip gotik şatolar, kaleler… Farron Keep'te çok yüksek bir merdivenden çıktığımız (ve Stray Demon ile dövüştüğümüz) yerden gördüğümüz aşağıdaki bataklığın ve ilerisindeki alanların, dev kapıların görüntüsünü size nasıl tarif edeyim ki! Kalelerdeki detayların ihtişamını, şapellerin görkemini, güneş ışığında dans eden toz zerrelerini, ağaçlardan uçuşan çiçekleri, Grand Archive'ın koskoca bir bölümmüş gibi tasarlanan devasa çatısını ve oradan görülen manzaranın büyüleyiciliğini kelimelerle anlatmak çok zor. Buna bir de ortamlardaki kırılabilir nesnelerin bolluğunu ekleyince grafiksel olarak kusursuza yaklaşan bir oyunla karşı karşıya olduğumuzu söyleyebilirim. Ve tüm bu ihtişam cidden çok iyi bir optimizasyonla birleşmiş; tüm oyunu From Software'in vaat ettiği gibi 1080p, 60fps oynayabilmek ve hiç sıkıntı yaşamamak müthiş bir deneyim oldu (tabii oyunu i7-4790, R9 380x konfigürasyonlu bir makinede oynadığımı belirtmem lazım). *Dark Souls III*, adeta *The Witcher 3* gibi güzel görünen bir *Souls* oyunu nasıl olurdu sorusunun cevabı.

KIZMA AMA BEN ÖNCEKİ OYUNLARI OYNAMADIM

Bakın seri oyunlarında çok sık karşılaştığımız bir sorudur bu: "Önceki oyunları oynamadım, bu oyunla başlarsam bir şey kaybeder miyim, zevk alır mıyım, hikâyeyi anlar mıyım" falan filan. Bu sefer cevabım çok net olacak. *Dark Souls II*'yi oynamamış olsanız da olur ama *Dark Souls 1*'i oynamadıysanız çok şey kaçıracaksınız. Yani bunu nasıl vurgulayabilirim bilmiyorum. Lütfen şu oyundan önce *Dark Souls*'u bitirmiş olun. Önceki oyunları oynamadıysanız neden bu oyunla başlamak isteyesiniz ki? İsmini bolca duyduğunuz için mi? Herkes oynuyor diye mi? Grafikleri süper, videoları baştan çıkarıcı diye mi? E ama ismini bolca duyuyorsunuz, herkes oynuyor, çünkü bunların çoğu önceki oyunları oynadığı için bu tarza âşık olmuş insanlar. Madem ilginiz var, açın *Dark Souls*'u bitiriverin. Ne kadar şanslısınız üstelik, böylesi muazzam bir evrene taptaze bir giriş yapmış olacaksınız. Ha *Dark Souls II*'yi oynayıp sevdiğiniz için *Dark Souls III*'ü iple çekiyorsanız yine aynı şey: Bayıldığınız bu tarzın en güzel oyunu ilk oyun, neden onu es geçesiniz ki? Tekrar yazıyorum. *Dark Souls 1*'i oynamadıysanız çok şey kaçıracaksınız, çünkü üçüncü oyun tamamen ilkinin temelleri üzerine kurulmuş. İlk oyunda aklınızda yer etmiş karakterler burada da karşınıza çıkacak, sonucunu merak ettiğiniz hikâyelerin cevaplarını bu oyunda bulacaksınız. Yoksa o kadar çok şey kaçıracaksınız ki... Karşılaştığınız keltoş sizin için yalnızca Patches olacak, onun size daha önce neler neler yaptığını bilemeyeceksiniz. Irithyll'e geldiğinizde "bu mimari ne kadar da tanıdık geliyor" diye heyecanlanmayacak, ilerledikçe 'ne Irithyll'i yahu, burası resmen xxx' diyemeyecek, sonunda ekranın ortasında koskoca o isim yazdığında bir duygu patlaması yaşamayacaksınız. Sizi omuzlarınızdan tutarak götüren gargoylelar pek bir şey ifade etmeyecek, ilk oyundaki o sahneyi bilmiyorsunuz çünkü. Irithyll şatosunda bir anda karşı-

+ İlk Dark Souls'u tecrübe etmiş olanlar için bu oyun çok daha anlam yüklü... +

GAMEPAD MI, KLAVYE MI?

Bu sorunun cevabı yine çok bariz: Gamepad. Artık bunu kabul etmek lazım, PC'de Dark Souls oynamanın yolu gamepad kullanmaktan geçiyor. Hele bir de şimdi yeni silah ve kalkan becerilerini de tuş kombinasyonu şeklinde kullandığımızı düşünürsek gamepad'in rahatlığı bir kez daha öne çıkıyor. İnat ettim, illa klavye ile oynayacağım derseniz oyunu olduğundan daha da zorlaştıracaksınız. Ha tabii Souls serisini bırakın klavyeyi, davul seti veya dans halısı ile bitirenler de var ama siz onlara özenmeyin. Gamepad candır.



Hikâyede merak ettiğiniz çoğu şeyin cevabı yine eşyaların açıklamalarında gizli.



+ Amcamız sinirden alev alev yanıyor valla!





Güneş tutulmasına çıplak gözle bakmayın, yüzünüzü böyle kapayın.





nıza çıkan dev tabloda resmedilmiş kızın kim olduğunu bilmediğinizden boğazınız düğümlenmeyecek. Uzaktan soğan zırhı içinde oturan o adamı görünce eski bir dostu görmüş gibi sevinmeyeceksiniz, yine kendini nasıl zor durumlara düşüreceğini bilip gülümsemeyeceksiniz. Size 'You!' diye seslenen o karganın sesini duyduğunuzda anılarınız depreşmeyecek, Sunlight Shield'ı aldığınızda Solaire gibi efsane bir karakterin hüzünlü hikâyesi aklınıza bile gelmeyecek. Hatta oyunun son bossu bile sizin için çok bir şey ifade etmeyecek, ikinci faza geçtiğinizde çalmaya başlayan o müzikle beraber vücudunuzdaki tüm tüyler diken diken olmayacak; aslında kiminle savaşıyor olduğunuzu anlamayacaksınız çünkü. Sakın abarttığımı sanmayın, tecrübeye kulak verin, hatrım için çiğ tavuk yemek yerine ilk oyunu oynayın. Hiçbir şey kaybetmezsiniz ama inanılmaz bir oyun tecrübesi yaşamış olursunuz.

SEVECEKSEN KUSURLARIMLA SEV BENİ

Bahsedecek kusur bulmak için kendimi zorluyorum ama aklıma gelenler oyunun zevkini ciddi olarak baltalayan, seriyi aşağı çeken şeyler değil. Mesela bonfire yerleşimi eleştirilebilir belki, bazen birbirine çok yakın iki bonfire ile karşılaşıyoruz. Bunun sebeplerinden biri de her boss öldürdüğümüzde tam o noktada bir bonfire'ın ortaya çıkması, ama bunun da co-op olarak arkadaşlarına yardım etmek isteyenlerin diledikleri bossa rahatça dönebilmesi için güzel bir özellik olduğunu düşünüyorum.

Hmm mesela çizgiselliği eleştirebilirim biraz. Oyun karşınıza çok fazla alternatif yol çıkarmıyor, Majula'da veya ilk Firelink Shrine'da olduğu gibi daha her şeyin başından dört beş farklı yere gitme imkanınız yok. Burası benim boyumu aştı, yanlış yolda olmalıyım diye düşünmüyorsunuz. Sanırım nereye gideceğime karar veremediğim tek yer Cathedral of Deep ile Catacombs of Carthus arasındaki seçim olmuştu. Yine de seçtiğiniz yola bağlı olarak Kor Lordları'nı dilediğiniz sırayla öldürebiliyorsunuz ve sonra görüyorsunuz ki daha önce geçtiğiniz bazı yerler, yepyeni mekanlara açılan geçitlere sahipmiş. Oyun dünyası kocaman ama kocaman olduğu kadar da iç içe. Bölgeler arasında kopukluk veya yabancılaşma gibi hisler yaşatmıyor.

Görev serilerinin (mesela Sirris of the Sunless Realms) nasıl ilerlediğini bilmediğiniz için yaptığınız en ufak bir şey, erkenden öldürdüğünüz bir boss veya es geçtiğiniz bir yol o serinin devam etmesini engelleyebiliyor ve bunun farkında bile olamıyorsunuz. Bu tabii diğer oyunlarda da olan bir durum, kusur diye söylemiyorum ama insan üzülüyor işte seriyi sonlandıramayınca.

I ıh, aklıma bu kadar geldi işte. **Hidetaka Miyazaki** ilk oyunun direktörüydü ama ikinci oyunda yalnızca denetleyici olarak görev yapmıştı. *Dark Souls III*'te tekrar direktör koltuğuna geçtiği o kadar belli ki; adeta tüm vizyonunu, tüm tutkusunu bize yansıtmak istemiş ve bunu olabilecek en güzel biçimde başarmış. Miyazaki bunun Souls serisinin son oyunu olduğunu söylemişti ama umarım yarattığı bu tarzın yeni temsilcilerini de bizlerle buluşturmaya devam eder. Ben şimdiden DLC'leri dört gözle bekliyorum, eminim ki siz de benimle aynı durumda olacaksınız.



- Grafik detayları ağzınızı açık bırakacak seviyede
- Eklenen yeni mekanikler seriye çok iyi uyum sağlamış
- Boss tasarımları çok iyi, yeni tarzlar denenmiş
- Oyunun müzikleri yine on numara, tüyler diken diken
- İlk oyunla olan derin bağlantı serinin sadık oyuncularını mest edecek
- Oyunun tüm sonları son derece anlamlı

−

- Bosslar belki birazcık daha zor olabilirdi

9+

SON KARAR

Doyulacak gibi değil; yine, yeniden bir Miyazaki şöleni.





"Amerika'nın gizli tarihinde dokunaçların yeri" adlı tezi okumuş muydunuz?



Tür: Macera **Yapım:** Double Fine **Dağıtım:** Double Fine **Dijital İndirme:** 24 TL (Steam) **Dahası İçin:** dott.doublefine.com

DAY OF THE TENTACLE REMASTERED

MUHTEŞEM MOR DOKUNACIN DÖNÜŞÜ! -M. İHSAN TATARİ

Titreyin faniler! Ben, efendiniz Mor Dokunaç, 23 yılın ardından dünyaya hükmetmek için geri döndüm… Yine! Muhahaha! Benden kurtulduğunuzu, beni ve muhteşem ötesi planlarımı floppy disketlerde ölüme terk ettiğinizi sanmıştınız, değil mi? Çok yanıldınız… Çünkü sadık kulum **Tim Schafer** sayesinde bir kez daha aranızdayım. Hem de daha önce hiç olmadığım kadar güz… öhöm… güçlü bir şekilde. Yani düşünsenize… "Remastered Master!" Bundan daha havalı ne olabilir ki?

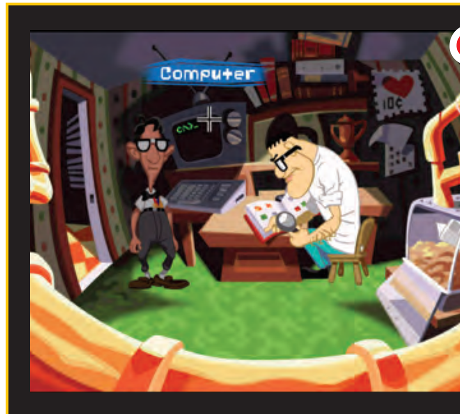
Sizlere baktığımda aranızda önceki dünya hâkimiyeti girişimimi engelleyenlerden bazılarını görüyorum. Ama benimle ilk kez karşılaşan, adımı bilse de azametli zatımla tanışma şerefini hiç yaşayamamış olanlarınız da var, biliyorum. O halde gelin, yaklaşın. O kaba, küt ve iki bacaklı tiksinç vücutlarınızı yakınıma getirin ki benden neden korkmanız gerektiğini, kim olduğumu bir güzel hatırlatayım size.

İHANET, ENTRİKA VE ÜÇ UMUMİ TUVALET!

Her şey 1993 senesinde, *Maniac Mansion*'da yaşanan olaylardan beş yıl sonra başladı. Bernard ve arkadaşları, Dr. Fred Edison'ın çılgın planlarını durdurmuş ve insanlık adına her şeyi yoluna koymuştu. Akranım olacak Yeşil Dokunaç için hava hoştu tabii, çünkü onun aklı fikri kendi kurduğu şu aptal rock'n roll grubunda. Ama benim burama gelmişti! Nereme olduğunu sormayın, orama işte! Hem Dr. Fred'ten hem de tüm insanlıktan nefret ediyordum. (Korkmayın… hâlâ ediyorum! Muhahaha!) Derken bir mucize gerçekleşti… Malikânenin arkasındaki zehirli atık akıntısından birkaç yudum içtim ve bir dokunacın başına gelebilecek en muhteşem şeye kavuştum. Ellere!

Yeni süper gücüm (!) sayesinde yapamayacağım şey yoktu; çünkü artık eşyaları "tutabiliyordum." Ben de kendine saygısı olan her dokunaç gibi işe en tepeden başladım, yani Dünya'yı ele geçirmekten! Ama Yeşil Dokunaç, yani hemcinsim olacak o alçak, hemen Bernard ve arkadaşlarına bir mesaj yollayarak onları planlarımdan haberdar etti. Böylece metal müzik hastası bir tosuncuk olan Hoagie, neşteriyle her şeyi kesip biçmeye meraklı Laverne ve tipik bir nerd olan Bernard soluğu Dr. Fred'in malikânesinde aldı. Daha doğrusu malikâneden bozma otelinde. Çünkü çılgın bilim adamlığı mesleğinde hiç de başarılı olamayan o sefil doktorun evimizi dönüştürdüğü korkunç şey bu: Bir otel.

Dünya'yı ele geçirme planlarımın son derece farkında olan Dr. Fred, beni durdurabilmek için elindeki tek çareyi kullanmaya karar verdi. Yani zamanda geriye gidip o zehirli sıvıyı içmemi ve ellerimin çıkmasını engellemeyi… Böylece bir Volkswagen'den, bir elmastan ve üç umumi tuvaletten oluşan (evet, ne var?) Chron-O-



OYUN İÇİNDE OYUN

Eğer Maniac Mansion'ı oynamadıysanız Day Of The Tentacle'daki bazı göndermeleri ve esprileri anlayamayabilirsiniz. Ama panik yok! Çünkü tıpkı yapımın ilk versiyonunda olduğu gibi, Maniac Mansion'ı oyundaki bir bilgisayara girerek, bedava oynayabilirsiniz! Evet, hem de tamamını! Yapmanız gereken tek şey Bernard'ın zaman diliminde malikânenin ikinci katına çıkmak ve Weird Ed Edison'ın (pul koleksiyonu yapan adam) odasındaki bilgisayarı kullanmak. Gerçi Maniac Mansion cilalanmamış hâliyle çıkıyor karşımıza ama olsun. Oyundan çıkarmamış olmaları bile bir şey.



Dünyayı kurtarmak mı, yeni albümün demosunu dinlemek mi? Kararlar, kararlar...

John adlı zaman makinesi vasıtasıyla Bernard, Hoagie ve Laverne'i geçmişe gönderdi. Ama kimin yanında yer almasının kendi adına daha iyi olacağını iyi bilen şans, araya girerek geri döndürülemez bir hataya sebebiyet verdi! Sonuç olarak Hoagie 200 yıl geçmişe, kolonileştirme yıllarındaki Amerika'ya giderken Laverne de 200 yıl ileriye, dokunaçlar tarafından yönetilen ütopik bir geleceğe (distopik diyeni vururum!) gitti. Bernard ise kendi zamanında, Dr. Fred'in oteline çakılı kaldı. Ve böylece dünya benim oldu! Muhahahahaha!

CIZZZT! BIZZZT!

İnsan? Beni duyuyor musun? Benim adamım, Yeşil Dokunaç. Mor'un bağlantısını kestim, çaktırma. Yardımına ihtiyacım var adamım. Dünyanın ve rock grubumun geleceği sana bağlı. Şimdi beni iyi dinle. Mor Dokunaç kısmen haklı, zaman makinesi zamazingosu gerçekten de işe yaramadı. Ama onu durdurmak için hâlâ bir şansımız var. Nasıl mı? *Day Of The Tentacle*'ın macera oyunları tarihinde bir ilk olan, zamana dayalı bulmacalarını çözerek tabii ki adamım. Hoagie 200 yıl geçmişte, Laverne 200 yıl gelecekte olabilir ama hepsi de temelde aynı yerde, yani Dr. Fred'in malikânesinde. Ve geçmişte yaptığın bir şey geleceği direkt olarak etkileyecek.

Hoagie şu anda geçmişte, Amerikan Anayasası'nın hazırlandığı güne gitti, George Washington ve arkadaşlarıyla birlikte taslak üstünde çalışıyor. Eğer bir yolunu bulup da o anayasaya istediğin maddeleri yazdırırsan bunlar birer kanun hâline gelecek ve gelecekteki olayları birebir etkileyecek adamım! Amerikan kültürüne yabacıysan burada dönen esprilerden bazılarını anlayamayabilirsin, ama dert etme. Sayıları sınırlı…

Üstelik çözüm yöntemlerimiz bununla da sınırlı kalmıyor. Zaman yolculuğu için kullandığın şu umumi tuvaletler var ya… İşte onların deliğine attığın herhangi bir şeyi diğer tuvaletlerden alabilirsin. Atıyorum, Bernard ile şimdiki zamanda aldığın bir nesneyi tuvaletin deliğine atarsan Laverne 200 yıl sonra, gelecekte o nesneyi alabilir. Ya da 200 yıl önce Hoagie… Tüm macera boyunca gerek tuvaletleri kullanarak gerekse de geçmişteki veya günümüzdeki olayları değiştirerek geleceği etkilemeye çalışacak ve bulmacaları bu şekilde çözeceksin. Olasılıkları bir düşünsene adamım! Bu çok havalı! Tıpkı *Geleceğe Dönüş* filmlerindeki gibi. Şey… geçmişteki senle karşılaşmaktan ya da annenin öpücüklerinden kaçman gereken kısımlar hariç tabii…

TEKNİK ZAMAZİNGOLAR

Unutmadan… Mor'un Tim Schafer hakkındaki tüm o "sadık kulum" zırvalarına da inanma. Onu yıllar sonra başımıza musallat etmiş olabilir ama Tim'in sana yardımcı olabilmek için de elinden geleni ardına koymadığına emin olabilirsin. Öncelikle maceramız modern sistemlerde sorunsuzca çalışabilecek şekilde, baştan aşağı yenilendi. Tüm grafikler, kaplamalar ve animasyonlar yüksek çözünürlükte kusursuz görünecek biçimde düzenlendi. Aynı şey müzikler ve karakterlerin seslendirmeleri için de geçerli. Öyle ki 23 yıl önce, midi olarak kaydedildiklerine inanmakta güçlük çekeceksin. Öyle net ve kaliteliler ki… Özellikle de benim rock müzik kayıtlarım! Odama uğrayıp dinlemeyi ihmal etme adamım! Tıpkı *Grim Fandango Remastered*'ta olduğu gibi F1 tuşuna basarak tüm grafikleri anında eski hâline çevirme imkânın da var ayrıca.

Kontrollerde de geliştirilemeye gidilmiş elbette. Senin de bilebileceğin gibi eski LucasArts macera oyunlarının alt kısmında İt, Çek, Aç, Kapat, Konuş gibi komutlarla dolu, kocaman bir kontrol paneli olurdu. İşte tüm o komutlar artık farenin sağ tuşuna atanmış durumda. Tek yapman gereken bir nesnenin üstüne sağ tıklayıp istediğin komutu seçmek. Bu tür maceralara alışıksan birkaç dakika içinde kendini evinde hissedeceksin. Şey, yani hemen hemen. Ama istersen seçeneklere girip o eski kontrol panelini görünür kılabilir ve o şekilde de oynayabilirsin. Hatta her komuta atanan klavye tuşları da hâlâ kullanılabilir durumda.

Bulmacalar da her zamanki Tim Schafer ve Ron Gilbert usulünde elbette. Yani alabildiğince absürd ama kendi içinde mantıklı. Zaman-mekân olayını bir kere kavradıktan ve tüm konuşma seçeneklerini tüketip esprilerin arasına sıkıştırılmış ipuçlarını yakaladıktan sonra gerisi dalgaların üzerinde süzülen bir sörf tahtası gibi gelecek, göreceksin. Son olarak maceranın hazırlanışına dair pek çok konsept çizimi ve yapımcıların yorumlarının bulunduğu "Commentary Mode" gibi ekstra özelliklerimiz de var.

Kısacası… (Tam bu noktada Dokunaç kostümümü çıkarıp siyah takım elbisemle sahnenin ortasına yürüyor ve spot ışığının altında mikrofonu elime alıp size ışıltılı bir gülümseme gönderiyorum) *Day Of the Tentacle* kesinlikle zamana karşı koyan bir klasik. Eğer daha önce oynama fırsatı bulamadıysanız bu fırsatı sakın kaçırmayın. Oynadıysanız yine kaçırmayın. Darısı *Full Throttle*'ın başına…

CHUCK THE PLANT

Malikâneye girdiniz, imleci kapının hemen yanında duran bitkinin üstüne getirdiniz ve… işte! Yine o isim. Chuck The Plant! Hemen hemen her macera oyununda karşınıza çıkıyor, değil mi? Ama sadece bir dekor olmakla yetiniyor. Oyuna hiçbir etkisi yok. Peki ne işe yarıyor? Cevap veriyorum: Hiçbir şeye. Ama aynı zamanda da çok özel bir şeye, bir tebessüme. İlk kez Maniac Mansion'da ortaya çıkan Chuck daha sonra yapılan tüm LucasArts oyunlarında boy gösterir. Hatta günümüzde yapılan oyunlarda da. Indiana Jones, Monkey Island, Cave, Wallace and Gromit, Morrowind… Aklınıza ne gelirse! Gördüğünüzde gülümseyin ve benden selam söyleyin.



- Aradan geçen onca yıla rağmen hâlâ çok başarılı
- Zaman-mekân bulmacaları çok iyi
- Yenilenmiş grafikler

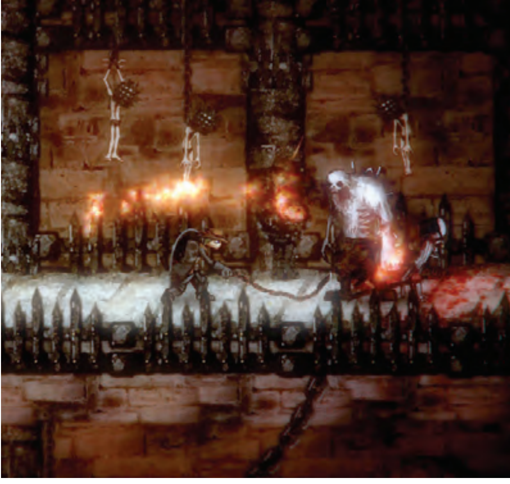
–

- Eksi derken?

8+

SON KARAR

Mor Dokunaç'ın egemenliğine karşı koymak faydasız! Muhahaha!





Bu şimşeği yiyen düşman hayatta kalamadı.



Boss'lar genelde cüsseli ve ürkütücü.

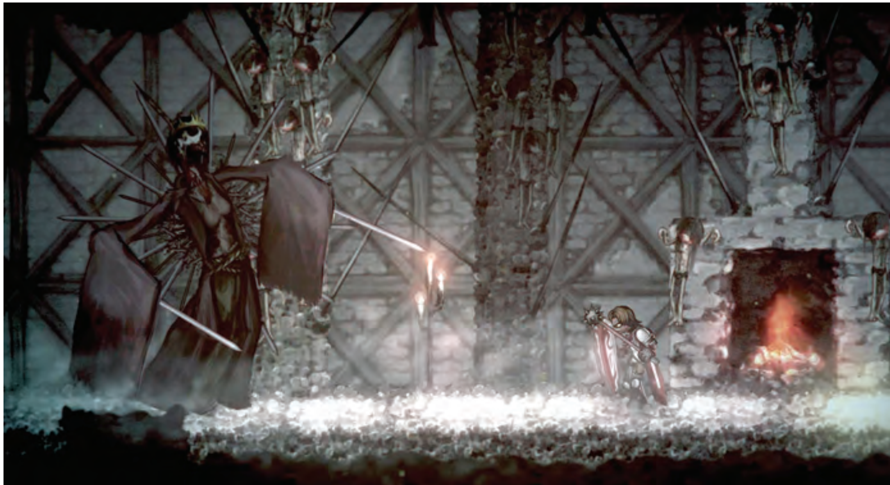
Tür: Aksiyon / RYO / Platform **Yapım / Dağıtım:** Ska Studios **Dijital İndirme:** 54 TL (PS Store) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** ska-studios.com/salt

SALT AND SANCTUARY

TUZ RUHU -EREN ERYÜREKLİ

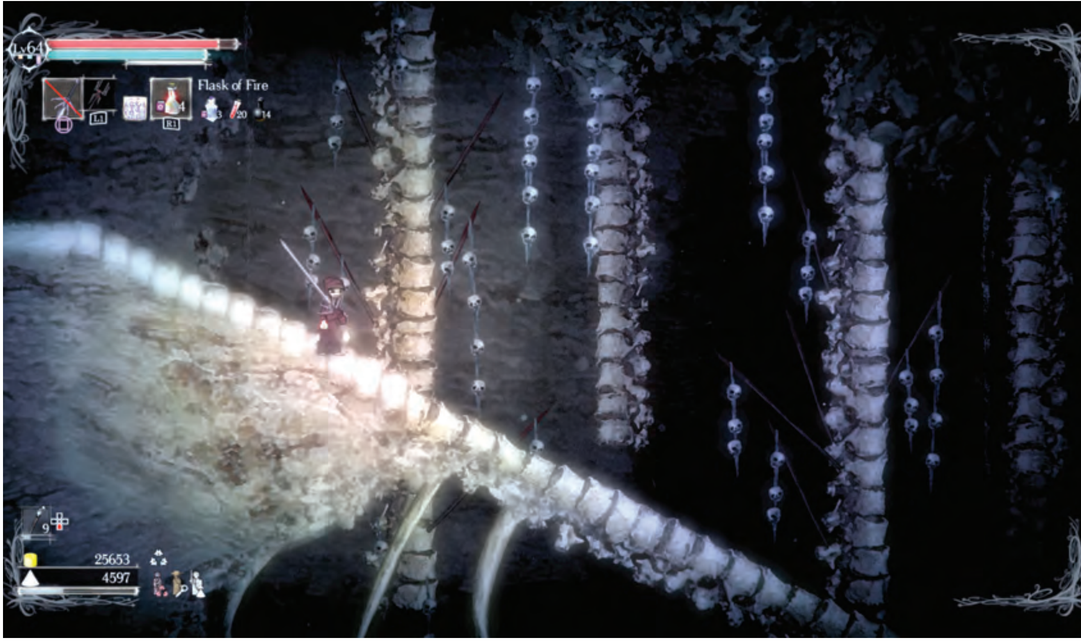
Of arkadaş of! Bu bendeki *Dark Souls* sevgisini ne edeceğiz bilmem. Bir de onu anımsatan oyunlar sözleşmiş gibi yakın zamanlarda çıkınca (*Slain!, Hyper Light Drifter* ve *S&S*) açıkçası elim ayağıma dolandı. Lakin artık nasıl azmettiysem üçünü de *Dark Souls III* öncesi oynayıp incelemeyi başardım. Ama içlerinden tartışmasız en çok sevdiğim 2D bir platform aksiyon oyunu yapısındaki *Salt and Sanctuary* oldu. Zira kendisi dibine kadar bir *Souls* oyunu aslında, ama tam klon gibi de değil. Nasılına gelin beraber bakalım.

Başlangıçta alışıldık şekilde bir karakter yaratıyor, sınıfımızı seçip bu tekinsiz maceraya balıklama dalıyoruz. Klasik Şövalye, Hırsız gibi sınıflar dışında Fakir diye çevirebileceğim Pauper ve Aşçı gibi farklı denemeler yapmaya müsait karakterler de emrinize amade. Çeşitli handikaplar ve Hardcore mod da mevcut, fakat bir kere bitirmeden oraları hiç kurcalamayın derim. Güzelce tipimizi ve buraya geldiğimiz bölgeyi de seçtikten sonra fırtınalı bir denizde *Lovecraft-vari* bir yaratığın saldırısına uğruyoruz. Karaya vuran gemiden sisli ve tekinsiz bir adaya uyanan kahramanımız daha dakikasında ecik bücük zombilerle fazlaca yakınlaşınca siz de önünüzdeki maceranın pek de kolay olmayacağını anlıyorsunuz. Neyse ki bu ilk izlenim oyun boyunca bozulmuyor ve düşmanların tahmin edilemez saldırı çeşitleri her daim sizi şaşırtmayı başarıyor. Tabii bu işin tepe noktası boss savaşları. O arkadaşlara birazdan değineceğim, zira kendileri ayrı bir paragrafı kesinlikle hak ediyorlar.



BENZERLİKLER... FARKLILIKLAR...

Başlık aslında fikri veriyor birazcık. Tıpkı *Dark Souls*'ta topladığımız ruhlar gibi oyundaki ana geliştirme kaynağımız tuz. Ortamın bir ada olması ve tuzun medeniyetin yayılması ve yok edilmesi bağlamındaki rolü düşünülünce bence zekice bir tercih olmuş. Bunun haricinde düşmanlardan düşen altınlarla da alabileceğimiz çeşitli eşyalar mevcut ama bu her işin başının tuz olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Olayın Sanctuary tarafı ise *Souls* serisindeki Covenant'ları anımsatsa da onlar kadar birbirinden farklılık arz eden yapıda değiller. Her biri farklı bir inancın mensubu olan bu 7 topluluk oyunda hub görevi gören alanlarda konuşlanmışlar ve yorgun düşmüş yolculara çok ihtiyaç duydukları güvenli sığınakları sunuyorlar. Bu mabetlerde karakterinizi seviye atlatabilir, demirci upgrade'lerini halledebilir ve ait olduğunuz inanca özel eşyaları



satın alıp, onların görevlerini yapabilirsiniz.

Elimize geçen tuzları seviye atlamak için kullanıyoruz dedik, fakat son derece detaylı yetenek ağacından bahsetmedik. Bu devasa ağaç özellikle *Final Fantasy X*'daki Sphere Grid'i anımsattı bana. Bu arada her bir kürenin sağ tarafında yazan açıklamalara dikkat ettiğimde bunların *S&S* dünyasındaki farklı inanışların kutsal kitaplarından metinler olduğu fark ettim. Yine ekipmanların açıklamalarında dünyaya dair bolca detay mevcut. Lore meraklısı arkadaşlar oyunun anlatmakta pek bir isteksiz olduğu hikâyesini buralardan deşebilirler.

Hikâye demişken, oyunda belli bir amaçsızlık duygusu var. Hani bir prensesten bahsediliyor başta ama nerededir, nasıl ulaşılır, hiç belirtilmiyor. Yine karşımıza çıkan NPC'lerin ağzından gram gram aldığımız bilgi kırıntıları çok daha büyük ve kadim bir şeylerin içinde olduğumuzu hissettirse de asla tam olarak açıklamıyorlar gidişatı. Hatta oyunu bitirdiğimde bile cevapların şifreli bir şekilde verilmesi durumu beni biraz iteledi açıkçası. Fakat oraya gelene kadar yaşadığım keşif ve macera duygusu bayağı bayağı yettiği için çok da yormadım mevzuyu. Burada oyunun harika-ötesi oynanışından nihayet bahsedebileceğim artık. Oh be!

SOULS + METROID + CASTLEVANIA

Metrodivania tarzı oyunların düsturu belli bir yeteneği almadan ulaşamayacağınız alanlara sahip olmalarıdır, bu alanlar zamanla açılır ve oyun dünyasını birbirine eklemleyerek genişletir. *S&S* bunu mükemmel ve karmaşık bölüm dizaynları ile başarıyor (*Ziggurat of Dust* bölümünde "tavan" yapıyor bu durum ki "tavan" lafını hiç de boşa sarf etmedim ;) Evet, oyundan bir boyutu atmak kompleks boss savaşlarının önünü tıkamış ama aksiyonun hızlandığı, iyi yedirilmiş ve bezdirmeyen 2D platform öğelerini getirmiş. Dünyadaki NPC'lerden alacağınız *Brand'ler* ile duvarlardan zıplama ve havada dash yapabilme gibi özellikler ortalarından sonra oyunu bayağı bir açarak ilerlemenizi sağlıyor. Bölümler tıpkı ilk *Dark Souls*'taki gibi gizli geçitlerle birbirine bağlanıyor ve bunları keşfetmesi inanın çok zevkli. 100'ün üstündeki farklı silah ve özelliklerine göre değişken komboları hesapladığımızda muazzam çeşitlilikte bir oynanış sunulmuş. Çift elli kılıçların aşırı güçlü olması haricinde genel olarak dengeli buldum silahları. Fakat dexterity tabanlı gidecekseniz biraz daha zorlu bir tecrübe sizi bekliyor diyebilirim. Sihir kullanıcıları ise rahat olabilirler, gayet güçlü büyüler emirlerine amade olacak.

Zorluğu en çok hissedeceğiniz yer ise tabii ki boss savaşları. Bazıları ikili hatta üçlü şekilde gelen bu arkadaşların

Yetenek ağacı aynı zamanda oyun dünyasındaki öykülere ulaşım yolunuz.



hem tasarımları akılda kalıcı hem de saldırıları oldukça yaratıcı. Söz gelimi **Coveted** boss'u lanetli bir balta iken (iki adet ruh onu kullanıyor), **The Tree of Men** üstünde sallanan insanların size bomba attığı dev bir robotumsu boss. Bu ilginç tasarımlar ve zorlu karşılaşmalar birikerek içinizde oyuna karşı bir meydan okuma yaratıyor ve kazanılan her zafer sizi daha da yenilmez hissettiriyor. Öldüğünüzde (ki çok sık öleceksiniz) biriktirdiğiniz tuzlar ise hangi düşman sizi öldürdüyse onda kalıyor ve gücünü arttırıyor, bu da oyuna *Souls* serisinde olmayan farklı bir heyecan katıyor.

TADI TUZU YERİNDE

Şurası bir gerçek ki; *Salt and Sanctuary* oynayabileceğiniz en iyi *Souls* klonu ve birçoklarının eleştirdiği gibi bir kimlik bunalımından mustarip değil. Bunu kendine has ve Ska Studios'ın alametifarikası olan tatlı-sert görselliğinden anlamak mümkün. Yine oyunun tam da *Dark Souls III* arifesinde çıkıp onun rüzgârından sebeplendiği de konuşuluyor. Buna yorumum ise "Hadi ordan!" minvalinde olacak. Zira oyunun türe getirdiği yenilikçi bakış açısı, hızlı oynanışı ve *Souls* formüllerini mükemmel şekilde kendine adapte edişi her türlü takdiri hak ediyor. *DS III* rüzgârını arkasına almaktan ziyade o rüzgâra karşı durma cüretini gösteren bir yapım olarak görüyorum ben *S&S*'i. Kaçıran çok üzülür, benden söylemesi. Şimdilik sadece PS4'te olan oyun, esas kitlesini PC'lere çıktığı zaman bulacaktır diye düşünüyorum. Ama o güne kadar konsolda oynayacak oyun kalmadı diyenler ve *Dark Souls III*'e imkânları elvermeyenler bu orijinaline kafa tutan yapıma gönül rahatlığıyla girişebilir.

MULTIPLAYER NE ÂLEMDE?

Oyunda tek bir multiplayer modu var ve o da herhangi bir Sanctuary'de Sellsword NPC'si ile konuşarak aktif ettiğiniz, offline olarak arkadaşınızla yan yana aynı konsoldan oynayabileceğiniz bir co-op mod. İnsanı eski arcade shooter günlerine döndüren bu modda düşmanların yaşam puanları yükselirken enerjileri artıyor, ayrıca bir seviye sınırlaması da bulunmuyor. Yani rahatlıkla 300. seviye karakterinizle gelip 1. seviye arkadaşınıza yardım edebilirsiniz. Resmi online co-op oyunda bulunmasa da arkadaşlarınızla hesap alışverişi ve PS4'ün share game özelliği sayesinde online olarak da akıcı bir şekilde multi oynayabilirsiniz. PVP için ise Egg of Wrath isimli eşyayı kullanmanız gerekli. Ayrıca ölen oyuncuların sağda solda mezar taşlarını göreceksiniz, onları kırdığınızda ölüm şekillerini izleyebilirsiniz. Şişeye iliştirilmiş mesajlar ise Dark Souls'taki ünlü mesaj bırakma sistemi gibi çalışıyor ve önemli yerlerde oyuncular arası iletişimi ve kritik ipuçlarını sağlıyor. Online co-op için sizi aşağıdaki videoya davet ediyorum: *tinyurl.com/salt-co-op*



- Çeşitlilik arz eden dövüş sistemi
- Tonlarca ekipman ve gizli silah
- Karakter geliştirme seçenekleri kompleks ve derin
- Oyun süresi uzun, hem de dolu dolu
- Zekice bölüm tasarımları ve platform öğeleri

–

- Müzikler biraz zayıf
- Hikâye havada kalmış

8+

SON KARAR

2D Dark Souls + Castlevania mı? Yılın en güzel sürprizi olabilir!

QUANTUM BREAK

ZAMAN HER ŞEYİN İLACI MI? -ENİS KİRAZOĞLU


Burun mesafesine girip makineli tüfekle taramak nedir? Hasta mısın?


Oyundaki karakterlerin gerçek aktörlerden modellendiğini fark etmişsinizdir.

Zamanla oynaşmalı işlere farklı bir zaafım var. Eğer biri karşıma çıkıp da "Bak sana zamanda git-gelli bir şey anlatacağım" derse dinlerim. Dinlemeden edemem. Üstelik bunu diyen kişi *Max Payne* ve *Alan Wake* gibi oyunların yaratıcısı **Sam Lake** ise dinlemekle kalmam, inanırım da.

İtiraf etmeliyim ki iş hikâye anlatmaya geldiğinde **Sam Lake**'in her zaman için kendine has bir havası var. Ele aldığı konu ne olursa olsun, tarz sahibi bir hikâye yaratmayı ve insanı o hikâyenin içine çekmeyi başarıyor. Bu devirde bile tek kişilik hikâye arzulayan bizim gibi oyuncular için bundan daha kıymetli bir şey olabilir mi? Velhasıl, **Sam Lake**'in adı bile *Quantum Break*'i takip etmek için yeterli bir sebepken işin içine bir de eğilip bükülen zaman kavramı girince oyunun bende yarattığı heyecanı varın siz hesaplayın.

8 SAAT ÖNCE

İlk olarak ana karakter Jack Joyce ile tanışıyoruz. Kendisi, çok yakın arkadaşı Paul Serene'in "dünyayı değiştirecek müthiş buluşunu" görmek için memleketine geri dönüyor. Memlekete ayak basar basmaz anasının elini öpmek yerine soluğu Paul'un yanında alan Joyce, dünyayı değiştirecek müthiş buluşu, yani zaman makinesini görüyor. Bundan sonrası Joyce ve Paul dışındaki herkesin tahmin edebileceği şekilde gelişiyor: İkili zaman makinesini teste sokuyor ve işler ters gidiyor. Zamanın ağzı yüzü kırılıyor.

Zaman, bir kurgusal tema olarak tehlikeli bir seçim. Her ne kadar anlatmaya değer, cazip bir şeyler taşısa da, yeterince özenli yaklaşmazsanız hikâyenizi berbat etme potansiyeli de çok yüksek. Geçmiş ve gelecek arasında mekik dokurken gözden kaçıracağınız hatalar olabilir, bir şeyler anlatmaya çalışırken ipin ucunu kaçırabilirsiniz, cevapsız sorulara neden olabilirsiniz. Neyse ki *Quantum Break* bu noktada kaçırmamak adına iplerin ucunu oldukça sıkı tutuyor. Oluşabilecek soru işaretlerini önlemek için kendince cevaplarını peşinen veriyor. Unutmayın, bir hikâyede zaman makinesi varsa ve bu zaman makinesi bir olayı çözmekte kullanılacaksa akıllara pek çok soru gelir. "Neden 5 yıl öncesine gitmiyorlar?", "Neden direkt geleceğe gidilmiyor ki abi?", "Ya ben olsam 10 yıl öncesine gider vururdum o adamı" gibi gibi... *Quantum Break* size bu soruları sorduruyor mu? Sorduruyor; ama kendince sahip olduğu cevapların ayrıntısına dibine kadar girmese de oyuncuyu tatmin etmesini biliyor. Zamanla bu kadar oynaşıp da tutarlı olmakta zorlanan pek çok yapımın ardından *Quantum Break*'in kendi içinde mantığı tutturabilmesi açıkçası hoşuma gitti.

Fakat genel kurgusunu sevsem de hikâyeyi duygusal açıdan çok sığ bulduğumun altını çizmem gerek.




Arada oyunu kesen dizi olmasa hikâye güzel ilerliyor aslında...

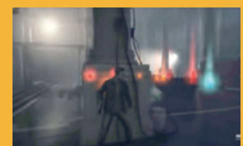
ÖZEL GÜÇLER



SIÇRAMA: Dodge da diyebileceğimiz bu güç, adından da anlayacağınız üzere, size sağa veya sola ışınlanma şansı veriyor.



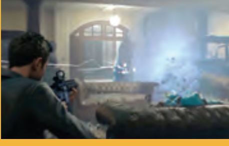
AĞIR ÇEKİMDE KOŞMA: Dodge özelliğinden farklı olarak belli bir süre ağır çekimde koşma şansı kazanıyorsunuz. Düşmanlarınızın arkasına geçme ya da yanlarına gidip tek hareketle işlerini bitirme gibi güzel yanları da bulunuyor.



GÖRÜŞ ALANI: AC serilerindeki Eagle Vision'a benzer bu güç, etraftaki düşmanları ve etkileşimli alanları görmenize olanak sağlıyor.



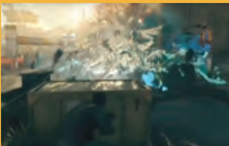




ALAN YAVAŞLATMA: Belli bir alandaki zamanı ağırlaştırıyorsunuz. Buradaki amaç düşmanlarınızı hareketsiz kılmak. Bir veya birkaç düşmanın bulunduğu yere bu gücü uygular, ardından düşmanlarınızın üzerine mermi yağdırırsanız sonucu oldukça şiddetli oluyor.



SAVUNMA KALKANI: Favori gücüm. Önünüze bir kalkan kuruyor. Daha doğrusu bulunduğunuz alanın etrafındaki zamanı yavaşlatıyor. Böylece mermiler size ulaşamıyor. Eğer geliştirirseniz oldukça hızlı bir şekilde canınızı da dolduruyor üstelik. Hayat kurtarıyor.



PATLAMALI ZAMAN: Vallahi bu güce nasıl bir kulp uydursam bulamadım. Kabaca, belli bir süre şarj olduktan sonra bir düşmanı "patlatma"ya yarıyor. Bir nevi bombanın oyundaki karşılığı.

SAĞLAM VURUŞ HİSSİ AKSİYON KONUSUNDAKİ KUSURLARI KISMEN DE OLSA ÖRTÜYOR



Zamanı kullanan güçlerimiz aksiyona asıl çeşitliliği katan etken



"Kimdir, nedir?" diye sorgulamadan on bin kişiyi öldürdükten sonra, karşımıza çıkan bir düşmana hikâyede azıcık rolü var diye "seni öldürmeyeceğim, sen sadece basit bir kurbansın" gibi ajitasyonlara girmek komik oluyor. Arkadaş bu edebiyatı az önce öldürdüğümüz yirmi NPC'den birine yapaydın ya? Belki o adamın da olaylardan haberi yok? Belki onu da kandırmışlar? Belki evine gidecek, çocuğuna ekmek götürecek? Yani onca NPC'yi bozuk para gibi harcadıktan sonra yapılan "seni öldürmeyeceğim" geyiklerini bir kenara bırakalım artık, lütfen.

Hikâye adına rahatsızlık duyduğum tek konu maalesef bu değil. Hatta bu asıl konu bile değil. Asıl konumuz nereden çıktığı belli olmayan **TV dizisi**.

Açıkçası *Quantum Break* ilk geliştirildiğinde ortada bir dizi projesi falan olduğunu düşünmüyorum. Nereden çıktıysa bir anda oyunun içerisine mini bir dizi koyma fikri gelmiş, "çok da iyi olmuş" demek isterdim ama hayır… Bu dizinin o kadar çok falsosu var ki nereden başlayacağımı kestirmekte zorlanıyorum. İlk olarak Türkiye'deki oyuncuları derinden vuran kısmına bir bakalım.

DİZİ HANDİKAPLARI #1: KOTA

Adil Kullanım Kotası illetini bir kez daha yüzümüze vuran oyun oldu *Quantum Break*. Kendisi 40GB, dizisi 70 küsur GB. Evet, yanlış duymadınız, hepsini indirirseniz toplamda 120GB'lık materyalden bahsediyorum. "İndirirseniz" diyorum çünkü dizinin hepsini görmüyorsunuz. Verdiğiniz kararların sonuçlarına göre sizi ilgilendiren kısımlarıyla karşılaşıyorsunuz (Bkz. *Kararlar* kutucuğu). Bu yüzden dizinin hepsini önceden indirmeyin. Bırakın, yeri geldiği zaman stream yaparsınız. Boşu boşuna kotanızdan gitmesin. Tabii "oh çözümü bulduk" diye hemen sevinmeyin. Oyunu indirdiğim ve beş saat oynadığım gün kotamdan 90GB gitmiş (hadi 20'si benden olsun). İki gün sonra oyun bitti, kullanılan 130GB. Kaldı mı bana 20… OGZ'nin 103. sayısı kutlu olsun!

DİZİ HANDİKAPLARI #2: İZLEMESEK OLMUYOR MU?

İşte asıl sıkıntı da bu. Diziyi izlemezseniz maalesef olmuyor. Toplam beş bölümden oluşan oyunda dört farklı dizi bölümü var. Ve hiçbir dizi bölümü direkt olarak ana karakterimiz Jack Joyce'un başından geçenleri anlatmıyor. Daha çok oyun boyunca savaş verdiğiniz Monarch kurumunda yaşananları görüyorsunuz. Ama bazen öyle kritik olaylar oluyor ki, diziyi izlemeden diğer bölüme geçerseniz sadece geri plan hikâyesini değil, oyunda dönen muhabbetleri de kaçırıyorsunuz. Hatta sadece muhabbete de değil bazı karakterlere de yabancı kalıyorsunuz.

DİZİ HANDİKAPLARI #3: OYUN BÖLÜNÜYOR

En büyük sıkıntı da bu; oyun çok bölünüyor. Tam aksiyona girmişsiniz, güzel bir denge kurmuşsunuz, keyif alıyorsunuz oynadığınız oyundan. Pat! İlk kısım bitiyor, araya dizi giriyor, 20 dakika dizi izliyorsunuz. Ne oldu? Güya oyun oynuyorduk, tempomuz vardı, hiç oldu gitti tempo!

DİZİ HANDİKAPLARI #4: İSTEMİYORUM

İstemiyorum arkadaş! Zorla mı yahu? Dizi izlemek istemiyorum! İstesem açar izlerim! Oyun oynamak istiyorum. Dizi istemiyorum! (Hee illa izleteceğim diyorsan izlemeye değer olacak arkadaş, "iyi olacak!" Bkz: *MGS*)

NEDEN DİZİ?

Keşke dizinin süresi çok daha kısa olsaymış, keşke zorla izletilecek bir şey değil de ekstradan sunulan ve oyuncunun talep edeceği türden bir içerik halini alsaymış... Çünkü dizi iyi değil arkadaşlar. **Sam Lake**, iş oyuna geldiğinde iyi bir hikâye anlatıcısı olabilir ama söz konusu dizi olduğunda aynı kaliteyi tutturamıyor maalesef. Eh, çok normal, iki türün dinamikleri farklı. Benim asıl canımı sıkan, hoş bir hikâye anlatan oyunun sırf dizi yüzünden kötü izlenimler bırakması. Oyun olarak hiç de fena sayılmayacak senaryo, dizi prodüksiyon kalitesi olarak zayıf kaldığı için arada harcanıyor.



« O havadaki eli görüyor musun? Ağzına vururum demek o.







Siyahi abinin bakışı bir şeylerin yolunda olmadığını bağırıyor zaten.

ZAMAN AKSİYON ZAMANI

Her ne kadar **Sam Lake** ve Remedy'yi dizi konusunda azıcık (*azıcık?*) gömsem de, oynanış söz konusu olduğunda haklarını vermem gerek. *Quantum Break*'in aksiyonu gayet sağlam. Çatışmalar tatminkâr, tepkimeler öyle iyi ki elinizdeki silahın ağırlığını gerçek anlamda hissedebiliyorsunuz. Devamlı çatışma halinde olduğunuz yapay zekâ, sizi bir şekilde şaşırtmayı başarıyor. Hiçbir zaman kendinizi güvende hissedecek bir delik bulamıyorsunuz. Arkasına sığınacağınız bir siper yok. Bir noktada 10 saniyeden fazla kalamıyorsunuz. Devamlı hareket halinde olmalı, çatışmaya yön vermelisiniz.

İşte tam da bu noktada özel güçlerimiz devreye giriyor. Karakterimiz Joyce, zamanı ufaktan da olsa manipüle edebiliyor. Fakat bu "ufak" manipülasyonlar bile bize büyük avantajlar sağlıyor. Ağır ateş altındayken bulunduğunuz alanda zamanı durdurarak mermilerden kurtulmak, kısa bir süre de olsa zamanı yavaşlatarak düşmanla aranızdaki mesafeyi açmak gibi imkanlarınız var. Tabii güçlerinizi doğru kullanmak için bir alışma evresinden geçmeniz gerekiyor. *Quantum Break*'in beğendiğim yanlarından biri de bu oldu. Joyce güçlerini yeni yeni öğrenirken, siz de onunla beraber bir alışma sürecinden geçiyor ve alıştıkça daha çok keyif alır hale geliyorsunuz.

Fakat aksiyon kısmında da göze batan, akıl kurcalayan sıkıntılar var. Öncelikle siper arkasından kör atış yapamıyorsunuz. Aksiyon türündeki oyunlarda standart haline gelen bu özellik *Quantum Break*'te yok. Hâlbuki ilk oynanış videosunda gördüğümü hatırlıyorum. Büyük ihtimalle oyunun mekaniklerine uymadığı gerekçesiyle sonradan atıldı. Oyuncunun devamlı siper arkasında kalma ihtimali yapımcıları korkutmuş olsa gerek. Tamam, kabul etmesem de bu durumu anlarım. Fakat arkadaşım, böyle yoğun koşturmacalı bir oyunda ateş edebilmek için ille de nişan almak nedir yahu? Bunu anlayamıyorum! Ben koşarken neden rastgele atışlar yapamıyorum? Sağdan sola hızlı hızlı hareket ederken ateş etsem ne olur? Oyun çok mu kolaylaşır? Ne olur yani? Niye illa hedef aldırtarak beni yavaşlatıyorsun? Kıyametin ortasında dikilen adam olarak buluyorum kendimi! Bak işte bunu kabul edemiyorum. Hoplamalı zıplamalı, sağa sola kaçmalı bu oyunda nişan alma zorunluluğunu kabul edemiyorum. Bırak rastgele sıkayım önüme gelene be adam!

ÇAY İÇTİM, SAKİNLEŞTİM

Hem hikâye hem oynanışın belirli ve önemli eksikleri var, evet ama bir şekilde oyun sizi kendi alanına çekiyor. Alıştırıyor. Keyif veriyor. Ama doyuramıyor. Doyamıyorsunuz. Düşmanlar keyifli, aksiyon keyifli, hikâye bir şekilde meraklandırıyor fakat oyun kısa. Sekiz saatlik oyun süresinin altı saati oyun alanında geçiyor. Ve bu altı saatin her anı dolu dolu aksiyonla geçiyor diyemeyiz. Çok fazla sinematik sahne var ve bazen bu sahneler gereksiz derecede uzayabiliyor. Remedy asıl başarılı olduğu alanın dışına çıkarak farklı şeyler yapmak istemiş, çoğunu da oldukça iyi kotarmış. Hatta ufak tefek platform bulmacaları bile ortamı keyiflendiriyor. Ama keşke tüm bunları aksiyonun yerine değil, aksiyonun yanına koysalarmış. Böylece sekiz saatte bitip giden değil kendi zamanını bükebilen bir oyun olabilirdi.

Fakat bu kez güzelim oyunu ve anlattığı hikâyeyi kendi eliyle biraz bölmüş Sam abimiz. Aksiyon şahane, atmosfer göz alıcı ama yetmiyor oyun. Bittiğinde her şeyin biraz hızlıca elinizden kaydığını hissediyorsunuz. Yine de tattığınız deneyime saygıyla koltuğun başından bir ah çekerek kalkıyorsunuz. 

+

- Sağlam atmosfer, şahane grafikler
- Hikâye ilgi çekici
- Aksiyon zamanla çok keyifli hale geliyor…

–

- …ama yine de aksiyonda bariz eksikler var
- 20 dakikalık diziler tempoyu çok bozuyor
- Süre yetersiz

7+

SON KARAR

Son zamanların en iyi saf aksiyonlarından. Aksiyondan fazlasını aramayan bünyelere keyifli saatler geçirtecektir.

Tür: Aksiyon **Yapım:** Remedy **Dağıtım:** Microsoft **Yaş sınırı:** +16 **Kutulu Fiyatı:** 259 TL (XOne) **Dijital Fiyatı:** 186 TL (Windows Store) **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-103-quantum



win mac

SAMOROST 3

TÜM DUYULARI MEST EDEN BİR MACERAYA DAVETLİSİNİZ -EREN ERYÜREKLİ

Machinarium'u nasıl bilirsiniz dediğimde yüzünüzde bir tebessüm beliriyorsa bu yazı sizin için arkadaşlar. Çek Cumhuriyeti'nden **Amanita Design**'ın yaptığı o oyun, zamanında hepimizin kalbini çalmıştı, aynı ekip şimdi de web tabanlı çıkış oyunu *Samorost*'un devamıyla karşımızda. İkinci oyunda köpeğini kurtaran şapşal kostümlü minik adamımız bu sefer ait olduğu gezegen sistemini kötü bir büyücüden kurtarmak için yolculuğa çıkıyor ve hepsi birbirinden tuhaf gezegenlerdeki bulmacaları sihirli zurnasıyla (klarnet sesli tabii) çözmeye çalışıyor.

Oyun görsel zenginliğiyle sizi anında sarıveriyor, klasik point and click bir macera oyununda bu bakmaktan sıkılmayacağınız ve ince detaylarına hayran olacağınız bir dünya demek. Tabii bir de bulmacaların ve oyunun kalbini oluşturan müzikler var. Hani melodiler o kadar sihirli ve kulağınıza başka bir evrene aitmiş gibi geliyor ki, bazı yerlerde sırf o büyüyü daha iyi hissedebilmek için tekrar tekrar dinledim bu narin ezgileri. Bulmacalar aşırı zor değil ve çözmesi eğlenceli (kartlı bulmacaya dikkat). Zaten karakterimizin yaptığı şebeklikler ve komik tepkileri çocukların epey hoşuna gidecektir, o yönden de güzel bir değeri var oyunun. Sadece bazı bulmacaların ekranlar arasında gereksiz dolaştırmasını dert edebilirim, onun haricinde küçük detaylara gösterilen muazzam özen ve hikâyesini anlatma becerisiyle de *Samorost 3* turnayı gözünden vurmuş. Sakin bir akşamüstü, çay ve kurabiye eşliğinde tüketiniz.



Oyun bambaşka bir âlemde olduğunuz hissini gayet iyi veriyor.



- Görsellik inanılmaz özgün ve şirin, bakmaya doyamadım
- Enfes kelimesinin yetmeyeceği müzikler
- Eğlenceli bulmacalar
- Sade ama etkileyici hikâyesi
- Küçüklerle oynamak için ideal



- Biraz kısa
- Bazı mekânları gezmek sıkıntılı
- Hafiften pahalı mı ne?

7+

SON KARAR

Yaklaşık 4 saatte oyunu bitirseniz bile o güzel müzikleri yıllarca kulağınızdan eksik etmek istemeyeceksiniz.

Tür: Macera / Bulmaca **Yapım:** Amanita Design **Dağıtım:** Amanita Design **Dijital İndirme:** 31 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 3+ **Dahası İçin:** samorost3.net

win mac

BUS SIMULATOR 16

TÜH, TEKNİK FARKLA KAÇIRDIK OTOBÜSÜ... -NOYAN AKATLI

Açıkçası bu yolculuktan büyük beklentilerim yok. Zayıf, hantal, direksiyon salladıkça sıkıntı veren bir oyun bekliyorum. Serinin önceki oyunlarının lastiği patlatmasının da etkisi var bunda mutlaka. Direksiyon setini bağlamaya üşenerek klavye – fareyle kuruyorum "Oyun Gezginleri Birliği" otobüs şirketimizi. Ve görüyorum ki *Bus Sim 16*'nın şöyle bir yapısı var: Sade ve renkli şehir haritasından durakları sıraya dizerek bir güzergâh oluşturuyorsunuz. Otobüsün geçtiği yolları da görebildiğiniz bu güzergâhı tamamlamanız gerekiyor. Sağa sola çarpıp para cezası almadan, olası en yüksek geliri elde ederek bitirdiğimiz güzergâhı, bir sonraki tur (oyun zamanı ile sonraki hafta) yapay zekâ şoförlerimize devrediyoruz. Bu iş için ilâve bir otobüse de ihtiyacımız var tabii. Biz haritadan yeni bir güzergâh belirleyip duraklardan yolcu toplamaya devam ediyoruz. Oyunun beğendiğim yanı da burada karşımıza çıkıyor: Yolcuların bazılarına bilet kesip para üstü vermemiz gerektiği gibi, arada bir sarhoş birinin "Birkaç bilet lazım abijciiim… Eeee, Ay'da ineceğim…" gibi komik cümlelerle ön kapıda belirmesi, kapılarda duranları uyarmak, kapı kilitlerinin sıkışması gibi rastlantısal, minik ve renkli olaylarla karşılaşıyoruz. Türkçe altyazı eşliğinde dinlediğimiz yolcu diyalog ve telefon konuşmaları da eğlenceli. "Oyun mağazasına gidiyorum. Ne, Bus Simulator 16 mı çıkmış, tamam, bakacağım" gibi küçük şakalar var örneğin.



Otobüs ile sokağı trafiğe kapatıyoruz, ceza gelebilir.

ÖN KAPIDAN İNİLMEZ

Teknik açıdan sıkıntıları olsa da, Türkçe çevirisi ve orijinal seslendirmeleri, yolcuların -büyük şehir kargaşasında unutmaya yüz tuttuğumuz- saygılı, kibar konuşmaları ve dikkatli kullanma, trafik kurallarına uyma zorunluluğu gibi özellikleriyle *Bus Sim 16*'da 13 – 14 saat sıkılmadan direksiyon sallamayı başardım. Fakat fps düşüşü, çok rahat olmayan kontroller gibi sorunlar yüzünden çok da keyifli bir yolculuk olduğunu söyleyemeyeceğim bunun. Yok ille de deneyecekseniz, Steam'den Modestie rumuzunu ekleyin, çokoyunculu modda birlikte oynayalım.



- Eğitim ve senaryo modunun sevimli yanları var
- Yolcuların konuşmaları, trafik kuralları, küçük şehir atmosferi
- Dikkatli kullanmak ödüllendiriliyor



- Fps düşmesi ve direksiyondaki gerçekdışı hantallık gibi teknik sorunlar
- Ayrıntılar ve içerik yetersiz

6

SON KARAR

Teknik hatalarına rağmen bir süreliğine otobüs şoförü koltuğunda oturmanızı sağlayan bir hafif simülasyon.

Tür: Simülasyon **Yapım:** Stillalive Studios **Dağıtım:** Astragon Ent. **Dijital İndirme:** 35 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 7 **Dahası İçin:** bussimulator-game.com

Tür: Macera **Yapım:** Wadjet Eye Games **Dağıtım:** Wadjet Eye Games **Dijital İndirme:** 24 TL (Steam) **Dahası için:** wadjeteyegames.com/games/shardlight

SHARDLIGHT

POST APOKALİPTİK BİR TAMİRCİ KIZ ÖYKÜSÜ -M. İHSAN TATARİ

Wadjet Eye bünyesinden çıkan hemen her oyun iyi hikâye ve sağlam atmosferin, göz alıcı grafiklerden çok daha önemli olduğunun bir kanıtı âdeta. Farklı geliştiricilerin elinden çıkma *Gemini Rue*, *Primordia*, *Technobabylon* gibi oyunların yanı sıra, yapımcı koltuğunda bizzat Wadjet Eye'ın oturduğu *Blackwell* serisi de kendi çapında bir mucizedir desem yalan olmaz. Bilhassa da eski tarz point-and-click macera yapımlarını sevenler için elbette. Peki *Shardlight*'ta da aynı kaliteyi yakalayabilmişler mi? Gelin, hep beraber didikleyelim.

BİR BİLET, BİR MEKTUP, İKİ KARŞIT GÜÇ

Shardlight bizi post-apokaliptik bir dünyaya, nükleer savaşın 20 yıl sonrasına konuk ediyor. Şehirler un ufak olmuş, bildiğimiz medeniyetten geriye sadece enkaz kalmış. Radyasyona çok fazla maruz kalan insanlarsa adına Green Lung (Yeşil Akciğer) denen bir hastalığa yakalanıp ölüyorlar. Tabii aşılarını zamanında yaptırmazlarsa… Ama bu o kadar kolay değil. Çünkü geriye kalan medeniyet kırıntılarını yöneten, eski İngiliz soyluları gibi giyinip beyaz peruklar takan ve kendilerine "Aristokrasi" diyen zengin kesimin iddia ettiğine göre herkese yetecek kadar aşı yok. Zenginler vergilerini ödemek koşuluyla aşılarını düzenli olarak yaptırırken hastalığa yakalanan fakir halk bir "çekilişe" katılmak, kendilerine verilen tehlikeli kamu görevlerini yerine getirmek ve başarılı oldukları takdirde az sayıda dağıtılan serumun kendi biletlerine çıkmasını ummak zorunda.

İşte böyle bir ortamda bir tamirci kızı, Amy Wellard'ı yönetiyoruz. Hiç spoiler istemiyorsanız bu paragrafın devamını atlayabilirsiniz ama hikâyenin başı şöyle: Tahmin edebileceğiniz gibi Amy de bir green lung hastası ve kendini mecburen bir çekiliş işi yaparken buluyor. Ama tamir etmeye gittiği nükleer reaktörde göçük altında kalan ve ölmek üzere olan bir adamla karşılaşıyor. Adam ona son nefesinde gizli bir direniş örgütü için çalıştığını, Aristokrasi'nin yalan söylediğini ve aslında ellerinde herkese yetecek kadar aşı bulunduğunu anlatıyor. Sonra da kıza bir zarf veriyor, onu direnişin liderine götürmesini rica ediyor ve… ölüyor. Amy reaktörü tamir edip Aristokrasi'ye rapor vermeye döndüğünde asıl sahtekârın direnişçiler olduğuna dair bir hikâye dinliyor ve reddetmesi zor bir teklifle karşı karşıya kalıyor: Direnişçileri yakalamaya yardım ederek düzenli aşı hakkı kazanacağı söyleniyor. Böylelikle Amy bir anda kendisini çifte ajan olarak buluyor. Bir yandan kimin doğru söylediğini anlamaya çalışırken diğer yandan da amansız hastalığının pençesinden kurtulmanın bir çaresini arıyor.

ÖLÜM MELEĞİ "BİR TIK" UZAĞINIZDA!

Anlayacağınız üzere *Shardlight*'ın hikâyesi biraz klişe. Neyse ki ortada bir de halkın "The Reaper" dediği, sadece ölmek üzere olanlara görünen ve kuzgunlar vasıtasıyla onları gözetlediği söylenen doğaüstü bir varlık var. Ve Amy nereye gitse her yerde kırmızı gözlü kuzgunlarla karşılaşıyor! Böylelikle biz de siyasi komploların yanı sıra bir tutam da doğaüstü olaya karışıyoruz macera boyunca.

Shardlight mantıklı bulmacaları, başarılı seslendirmeleri, harika müzikleri ve merakınızı gıdıklayan konusuyla sizi başında tutmayı başarıyor. Ayrıca Wadjet Eye oyunun altını muazzam bir arka plan hikâyesiyle de doldurmayı becermiş. Bununla birlikte oyunun ana hikâyesi önceki Wadjet Eye oyunlarının (mesela *Gemini Rue*'nun) aksine kafanızı allak bullak edecek sürpriz senaryo ayrıntılarından maalesef yoksun. Bu tarz oyunlardan grafik olarak çok bir şey beklememek gerektiğini bilsem de firmanın bir önceki oyunu *Technobabylon*'la karşılaştırıldığında (inanılmaz güzel görünüyordu) *Shardlight*'ın görsel kalite anlamında da bir tık geriye gittiğini görüyoruz ne yazık ki. Bulmacaların da oyunun son çeyreğine doğru biraz fazla kolaylaşıp tek tıkla çözülen şeyler hâline gelmesi canımı sıkmadı desem yalan olur.

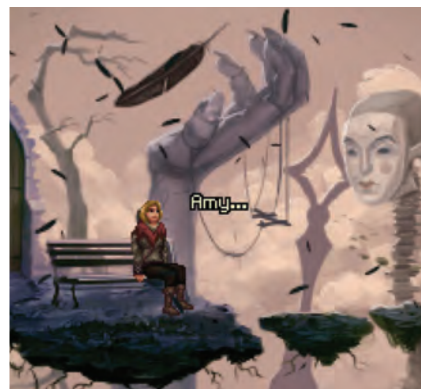
Özetle, diğer Wadjet Eye oyunlarının tersine klasik payesine yaklaşamayan, ama türü sevenlerin keyifle oynayabileceği, 7-8 saat süren kalburüstü bir yapım *Shardlight*. Siz siz olun, kuzgunları hafife almayın.



Kıyamet sonrası evrenlerin olmazsa olmazı kalıntılar ve çağ gerilemesi Shardlight'ın da bir parçası.

Atmosfere katkısı olumlu olsa da grafiklerin daha az göz acıtmasını beklerdim.







- Müzikler bir harika dostum!
- En önemsiz karakterin seslendirmesi bile birinci sınıf
- Mantıklı bulmacalar
- Dolu dolu arka plan hikâyesi

—

- Ana konu firma standardının altında
- Son bölümler fazla kolay

7

SON KARAR

Türün müptelalarını memnun edeceği kesin ama bir Gemini Rue beklemeyin.

Tür: Yarış **Yapım:** Nadeo **Dağıtım:** Ubisoft / Aral **Kutulu Fiyatı:** 180 TL (PS4 / XOne) **Dijital İndirme:** 79 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 3
Dahası İçin: tinyurl.com/ogz-103-trackmania-turbo

TRACKMANIA TURBO

OYUN MU MANYAK, OYNAYAN MI?

-ÖMER AKDAĞ



4'e bile bölebiliyorsunuz aslında ekranı.

Gerçekçi sürüş dinamikleri, milyar poligonlu otomobil modellemeleri, asılların-dan bire bir uyarlanma pistler, tampon tampona yarışlar… Gün böyle abuk subuk, gereksiz kavramları bir kenara bırakma günüdür!

Yarış oyunu severler içinde bile *Trackmania* serisini tanımayan çok kişi var maalesef. Bu arkadaşlar için şöyle bilimsel bir tanımlama geçmek gerekirse; *Trackmania* kayışı koparmış bir seri. Aslında tam yarış oyunu da sayılmaz, nasıl baktığınıza göre platform oyunu bile denebilir. Genellikle yarım dakikada falan tamamlanan pistlere çıkıyoruz ve en iyi zamana kasıyoruz. Multiplayer bile oynuyorsanız diğer araçlarla çarpışmak söz konusu değil, hayalet olarak görülüyorlar ekranda. 4 çeşit mekân, 4 çeşit araç var. Öyle devasa bir araç seçkisi yok çünkü bütün herkes aynı şartlarda yarışmak zorunda. Pistler de bildiğimiz yarış pistlerinden "birazcık" farklı. Yeri geliyor saniyelerce sürecek sıçramalar yapıyoruz, yeri geliyor rollercoaster gibi ters gidiyoruz. Hızı coşturan booster'lar veya motoru kilitleyen alanlar falan da ortamı yeşillendiriyor. Ve elbette ki oyun inanılmaz hızlı!

Hız hissi muhteşem ama *Trackmania*'nın pratikliğinin de oldum olası hastasıyımdır. Yarış oyunları konusunda çok arızalı olabiliyorum bazen, bütün yarışları altın madalyayla kazanmaya kendimi adayabiliyorum. Eh doğal olarak sürekli restart etmem gerekebiliyor. Menüye gir, restart'a gel, "emin misin?" sorusuna evet de, yükleme ekranı izle… Sinirimi çok bozar bu süreci tekrar tekrar yaşamak. *Trackmania*'da ise nasıl bu iş biliyor musunuz? Tek tuş! Kenara sürttünüz ve altın madalya alamayacağınız kesinleşti mi? (Eh feci derecede de acımasız kendisi) Tuşa basıyorsunuz ve 3-2-1 gaz! Bayılıyorum bu pratikliğe. Menüler hızlı, yükleme süreleri az... Sonuç olarak *Trackmania*'da sinirinizi kendi beceriksizliğinizden başka bozacak bir şey kalmıyor.

SAKIZ DEĞİL MİYDİ BU TURBO?

Trackmania Turbo, serinin önceki oyunlardaki 3 esas mekânın üçünü de (Valley, Stadium, Canyon) içinde barındırıyor, bunların üzerine bir de rollercoaster'ımsı pistleriyle Lagoon'u ekliyor. 4 mekân azmış gibi görünebilir ama önemli olan bu mekânlardaki pist tasarımları ve bu konuda Nadeo, tam 200 pist ile çok iyi bir iş çıkarmış (oyunun adı track yahu!). Tabii ki pist editörü *Trackmania* serisinden bekleyeceğiniz kalitede ve multiplayer da çok çılgın pistlerle dolup taşıyor.

Serinin en farklı oyunu bir taraftan da *Trackmania Turbo*. 1-2 küçük çaplı denemeyi saymazsanız *Trackmania* bir PC serisidir ancak *Trackmania Turbo* esas olarak konsollar düşünülerek yapıldı. Bu, oyunun hem en zayıf hem de en güçlü yönü. Zayıf yönü çünkü önceki *Trackmania*'ların PC'de büyük bir oyuncu kitlesi var ve bu kitle mod odaklı yürüyor. Tuhaf tuhaf oyun modları, tuhaf tuhaf araçlar ve daha bir sürü şey… *Trackmania Turbo* ise daha geniş kitlelere hitap edebilmek adına özel sunucu desteğini bir kenara bırakmış.

Ancak şu daha geniş kitlelere hitap edebilme mevzusunu da muhteşem kıvırmış. Sade ve müthiş kullanışlı bir arayüzü var. Bir Ubisoft oyunundan beklemezsiniz ama oyun görsel olarak harika görünmesine rağmen kesinlikle bug ya da performans düşüşü yok. Multiplayer müthiş akıcı, sunucular kusursuz çalışıyor. Ekranı 2'ye veya 4'e bölerek oynayabilme imkânını zaten çok özlemiştik, *Trackmania*'ya da çok yakışmış. Aynı aracı iki kişinin kontrol ettiği tuhaf bir şey eklemişler, o da çerezlik niyetine tatlı olmuş (her çarptığımızda "ne dandik oyun ya bu" diye suçu oyuna atan bir Gizem'le oynamanızı tavsiye etmiyorum ama ^_^).

Kısacası eğer ciddi düşünüyorsanız önceki *Trackmania*'lara girebilirsiniz, ücretsiz olan ilk *Trackmania*'nın bile hâlâ gideri var (ve bir sürü oynayanı da var). Ama *Trackmania Turbo* yeni oyuncuları da eski oyuncuları da uzun süre sinir krizine sokabilecek, üst kalite bir yapım olmuş. Şahsen seriye çok derinlemesine dalan biri olmayı tercih etmediğimden favori *Trackmania*'m olmayı hemen başardı.

İLK YAPMANIZ GEREKEN ŞEY

Ayarlara gidip oyun içi konuşmaları kapatmak. Her hatanızda "ay boyayı çizdin!", "aman ne yapıyorsun?!" falan diye terslenmek birkaç dakika sonra süper bayıyor. Hep aynı şeyleri söylemeseler veya Trackmania Turbo az kaza yaptığınız bir oyun olsa neyse de rüyalarınıza bile girer yani, çok anlamsız.



- Hız
- Pistler harika
- Mekân çeşitliliği
- Her şey çok pratik
- Ekranı bölerek oynayabilme

—

- İlerleyen zamanlarda tekrar hissi veriyor
- Sizden iyi zaman yapanların kaç yaptıklarını göremiyorsunuz

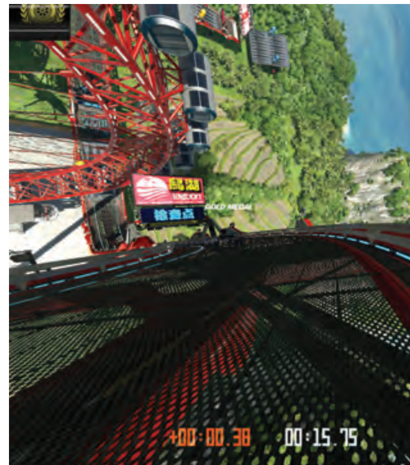
7

SON KARAR

Serinin çekirdek kitlesini çok memnun etmeyebilir ama diğer herkes çılgınca eğlenecek.



DÜZ YOLDA NİYE FRENE BASIYORSUN GİZEM!! *(Çünkü! -Gizem)*



Tür: Gerçek Zamanlı Strateji **Yapım:** Oxide Games, Stardock Entertainment **Dağıtım:** Stardock Entertainment **Dijital İndirme:** 59 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 12
Dahası İçin: ashesofsingularity.gamepedia.com



İyi bir savunma için bolca kule ve tamir binası dikmeniz gerekli.

ASHES OF THE SINGULARITY

DIRECTX 12'Yİ ROBOTLAR BASMIŞ! -NURETTİN TAN

Bu oyunun haberini ilk gördüğüm zamanı hatırlıyorum. Yüzlerce, hatta binlerce birimi yönetebileceğimiz, DirectX 12'nin ve Windows 10'un bütün nimetlerinden faydalanacak bir yapım olarak sunulmuştu. Doğruymuş da, oyun sadece bir teknoloji şovu gibi... Evet, çok sayıda birim aynı anda kapışıyor, GZS seviyorsanız oyun gayet eğlenceli bir hale bile gelebiliyor fakat çok önemli eksikleri var. Bunlardan birincisi de hikâye.

BEŞ DAKİKALIK HİKÂYE

Turinium, Trans Humans, Post Humans, Natural Humans, Metaverse... Oyunun girişinde anlatıyor da anlatıyor, "N'oluyor lan?" diyorum. Hikâyenin sunumu da kendisi kadar fena. Daha başlar başlamaz tanışacağınız ve size olaylar hakkında bilgi veren Halee adında bir yapay zekâ var ama o da sadece bir ikon ve konuşma baloncuklarından ibaret. Zaten belirli bir noktadan sonra bunların hiçbirine takılmayıp savaştan zevk almaya ve bölümleri geçmeye çalışıyorsunuz. İsterseniz anlamadığınız noktaları kontrol etmek için oyunun sitesinde dolaşabilirsiniz.

Başka bir zayıf nokta ise üzerine hiç düşünülmeden hazırlanmış haritalar diyebilirim. Örnek vermek gerekirse, sanırım dördüncü bölümdü, Turinium makinesini korumanız için size bir üs veriliyor. Burası tek girişi olan yuvarlak bir ada ve bir rampayla birkaç tepecikten oluşuyor, o kadar. Harita böyle olunca düşman da sürekli aynı noktadan saldırıyor. Bir süre sonra görev bitse de kurtulsam diyorsunuz.

MİKROCULAR BURAYA!

Paldır küldür giriştiğimin ve oyuna durmadan geçirdiğimin farkındayım ama kötü kısımları bu kadardı. Şimdi iyi yönlerine geleyim. *Ashes of the Singularity* oynarken sizi eğlendiriyor mu? Kesinlikle evet, zaten bir oyundan en çok bunu beklersiniz.

Starcraft seviyor musunuz? O zaman hızlı, tempolu ve her birimin bir antisinin olduğu, mikro yönetimin nirvanaya ulaştığı *Ashes of the Singularity*'ye bayılırsınız. Haritanın stratejik noktalarında çıkartacağınız madenleri, asker üretme sınırınızı, yörünge saldırılarınızı vs. göz önünde bulundurmanız, hepsini olabildiğince dengede tutmanız gerekiyor.

Oyundaki toplam 3 ırkın 15'er tane aracı var. Hepsinin temel yetenekleri birbiriyle neredeyse aynı iken özellik bakımından hız ve koruma kalkanı gibi konularda değişiklik gösterebiliyorlar. Fakat hangi ırkla oynarsanız oynayın genelde taktik hep aynı. Örneğin Post Human oynuyorsunuz diyelim. Zeus'ları hattın önüne, çok uzak mesafelere roket atabilen Artemis'leri onların arkasına ve herhangi bir hava saldırısı olursa diye 3-5 Nemesis'i de ikisinin ortasına koyuyorsunuz, olay bitiyor. En stratejik noktalar genellikle yüksek tepeler oluyor. Buraya yerleştireceğiniz birkaç Artemis aşağıdan geçen herkese saldırarak canlarını azaltabilir. Her nedense yapay zekâ o tepeyi ele geçirip ateş eden birkaç Artemis'i yok etmiyor. *Ashes of the Singularity*'nin önemli sorunlarından bir tanesi cehennem kadar ünite barındırabildiği için araçların saçma sapan yerlere sapması ihtimali. Hani madem bu kadar birim koyacaktın, neden daha büyük haritalar yapmadın diye soruyor insan.

İPUCU

Birim sayısı arttıkça bilgisayarınızın performansı da düşüyor haliyle. Böyle anlarda çok sıkıntı yaşarsanız haritayı iyice uzaklaştırıp savaşı uzaktan izleyip yönlendirmeyi deneyin. Oyunun kilit noktalarında yardımcınız size gitmeniz gereken noktalar konusunda tavsiye verebiliyor. Onu kesinlikle dinleyin, verdiği taktikler oyunun geneli için işe yarıyor.

Ashes of the Singularity genel olarak iyi bir oyun. Hikâye kısmı çok zayıf, hatta bunun da ötesinde o cılız hikâyeyi aktaracak düzgün bir öykü zinciri de yok. Şu günlerde fazla gerçek zamanlı strateji çıkmadığını düşünürseniz göz atılabilir ama bana sorarsanız oyun sanki sadece DirectX 12'nin nimetlerinden faydalanabilmek için hazırlanmış test sürüşüne benziyor.

+
- Anormal sayıda ünite yaratabiliyorsunuz
- Eğer mikro yönetim ustasıysanız zorlayıcı çoklu oyuncu seçeneği

−
- Hikâye süper mega tırt
- Oyunu hakkıyla oynamak istiyorsanız Win 10 şart
- Birimler birbirine fazla benziyor



6

SON KARAR
Farklı bir gerçek zamanlı strateji oyunu. O kadar fazla birimi kontrol etmek güzel olsa da aynı oranda kaos da yaratıyor.



Tür: RYO Yapım: Beamdog Dağıtım: Beamdog Dijital İndirme: 31 TL (Steam) Yaş Sınırı: +12 Dahası İçin: tinyurl.com/ogz-103-dragonspear



Bayağı bir zoom-in yapabiliyorsunuz ama görüntü pek hoş olmuyor.



NOTU: 7



Oyun motoru eski olduğundan ortam çok kalabalıklaşabiliyor.

BALDUR'S GATE SIEGE OF DRAGONSPEAR

OHA! 20 YIL OLDU NEREDEYSE YAHU! NEREDEN ESTİ!? -ÖMER AKDAĞ

Gerçekten de 1998 yapımı *Baldur's Gate*'e genişleme paketi geldi! İyileşmek için Jaheira'nın bin kere "vita mortis careo" demesini, Minsc'in Boo'nun çevirmenliğini yapmasını, Viconia'nın laf sokmalarını özlediyseniz yeniden Faerûn'a bekleniyorsunuz.

İlk oyunun sonunda yarı kardeşimizi, ölmüş ölüm tanrısı Bhaal'ın yerine geçmeye çalışan Sarevok'u toprağa vermiştik. İkinci oyuna da hani Irenicus'un mekânında hapsedilmiş olarak başlarız ya, işte o arada ne oldu, o pek belli değildi. *Siege of Dragonspear* da burada güzel bir damar yakalamış, oradan yürümüş. Amacımız kendisini kutsal bir lider olarak tanıtan ve kuzeyde büyük bir ordu toplayan Caelar Argent'a ulaşmak ve onu durdurmak.

Oyunun başında Baldur's Gate şehrindeyiz ve bize kuşkuyla bakanlar olsa da (Bhaal'ın çocuğuyuz neticede) "Baldur's Gate'in Kahramanı" sıfatımızla genel olarak büyük itibar görüyoruz. Düklerin vesairelerin de desteğiyle, eski yoldaşlarımızı da sağdan soldan toplayarak adım adım Caelar Argent'a doğru ilerlemeye başlıyoruz.

Dragonspear tabii ki eski oyunları yapan BioWare tarafından geliştirilmedi. Altında, *Enhanced Edition*'ları bize sunan ve Infinity Engine'in hayranı Beamdog'un imzası var. İşler burada biraz karışıyor.

OLAYLAR OLAYLAR...

Şimdi genel olarak *Dragonspear*'ın gayet başarılı bir genişleme paketi olduğu kanaatindeyim. Ama *Baldur's Gate I - II* kalitesinde mi? Çok uzağında olmasa da onların 1-2 tık gerisinde kalıyor. Örneğin hikâye örgüsü gayet merak uyandıran cinsten ama esas oyunlardaki epiklik seviyesini de beklemeyin. Caelar Argent iyi yazılmış, neyi neden yaptığını doğru düzgün bir şekilde ortaya koyabilen bir baş düşman ancak kabul etmek gerek ki bir Sarevok veya Irenicus da değil. Bunun dışında biraz da çizgisel ilerliyor *Dragonspear* (yalnız sizi temin ederim ki ana oyunlar da hatırladığınız kadar özgür değildi). Diyalog yazımı konusunda da Beamdog'un iyi iş çıkardığını rahatlıkla söyleyebilirim. Özellikle de ilk kez kendi oyunlarını yaptıklarını düşünürseniz... Bunun dışında 4 yeni karakter katabiliyoruz ekibimize ve yeni şaman sınıfından bir karakter de bunlardan biri.

Öte yandan çok farklı taraflardan pek çok eleştiriye maruz kaldı *Dragonspear*. Aslında internette dolanan tartışmaları bir oyun incelemesine taşımaktan çok hoşlanmıyorum ama bayağı da enteresan noktalar var, değinmezsem bir şeyler eksik kalacak sanki.

Kolaydan başlayayım; oyun çok bug'lı olmasıyla bolca eleştirildi. Ben oyun boyunca yalnızca 1 kez bug gördüm (beetle'lar dışında) o da zaten

TÜRKÇE?

Dragonspear'da Türkçe var ama tam var gibi de değil bir taraftan. İlk oyunun Enhanced Edition'ı gayet başarılı bir şekilde Türkçeleştirilmişti (emeği geçenlerin bir kez daha eline sağlık); Dragonspear'da ise oyunun normal akışı İngilizce ancak birçok menü öğesi ve kitap Türkçe. Bu karışıklık durumu beni rahatsız etmedi şahsen, bu şekilde oynadım. Bir tek can sıkıcı nokta şu ki diyaloglardaki bazı spesifik, değişken kelimeler otomatikman Türkçeleşiyor. "I'll be a happy erkek", "Beautiful gece, isn't it" gibi eğlenceli cümlelerle bolca karşılaşacaksınız.



Oyun tarihinin en karizmatik seslerinden biri değil midir Irenicus'unki?

sürekli hızlı kayıt aldığım için sıkıntı yaratmadı (5 saniyede bir hızlı kayıt almadan Baldur's Gate elbette ki oynanmaz). Hani pek bir şey diyemiyorum aslında, bu kadar şikâyet ediliyorsa vardır bir hikmeti. Ben yaşamadım ama uyarmadan da geçmeyeyim.

Genel olarak yazım kalitesinin ve yeni karakterlerin dandik olduğu muhabbeti geçiyor mesela. Burada irice bir parantez açmak istiyorum. Arkadaşlar, üzerinden zaman geçtikçe bazı oyunlara sahip olduklarından daha fazla olumlu vasıf yüklüyoruz. Sakın ha yanlış anlamayasınız, özellikle *Baldur's Gate II*'nin tarihin en iyi RYO'larından olduğunu inkâr eden adamı bağlayıp tekrar tekrar Magic Missile - Cure Normal Wounds yaparak işkenceye tabi tutarım. Ama bakın ne diyeceğim, hani *Baldur's Gate*'lerdeki karakterleri çok severiz ya... Bu biraz da o sıralarda az sayıda RYO olmasından ve az sayıda yancıyla haşır neşir olmamızdan kaynaklanıyor. Şöyle söyleyeyim; *Baldur's Gate*'lerde Minsc'le ettiğimiz muhabbetlerin toplam süresi, atıyorum *Pillars of Eternity*'deki herhangi bir karakterle ettiğimiz muhabbetlerin çeyreği bile değildir. *Pillars of Eternity*'deki diyalogların da en az *Baldur's Gate*'ler kadar başarılı olduğunu da kabul edersiniz sanırım. Ama o zamanlar Minsc vardı, Safana vardı, Khalid vardı, biz de onları bağrımıza bastık. Yeni gelen karakterler de aşağı yukarı eskiler kadar özenle yazılmış diye düşünüyorum. Sadece ortalık daha kaotik olduğundan kendilerini daha çabuk unutacağız.

DAHA HASSAS KONULAR

Tartışmaların alıp başını yürümesine neden olan bir şeyler daha var. Mesela oyunda transseksüel bir karakter bulunuyor. Yani… "neden olmasın" diyorum. Durumdan hoşlanmayan oyuncuların tepkisi üzerine Unutulmuş Diyarlar'ın yaratıcısı Ed Greenwood bile "sarının bazı tonlarını sevmem ama sevmediğim sarı tonlarını giyenlere bağırıp çağırmam" şeklinde bir yorum yaptı. Üzerine fazla şey söylemeye gerek yok.

Şahsen hoşlanmadığım şeyler de yok değil yalnız. Mesela Minsc, Gamergate mevzularına atıfta bulunan bir şey diyor bir yerde. Fantastik bir rol yapma oyununda, özellikle de Minsc gibi naif bir karakterde gayet zorlama görünen bir gönderme olmuş bu. Neyse ki tepkilerin ardından yapımcılar o repliği oyundan çıkardı.

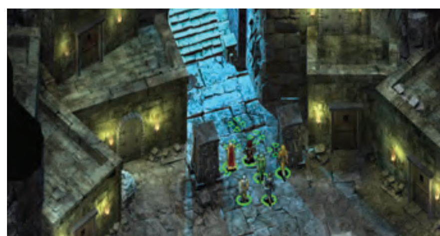
Bir konu daha var ki aslında itiraf etmek gerekirse oyunu oynarken hiç de dikkatimi çekmedi ama yapımcılar beni bizzat irrite etmeyi başardılar. Alıntı yapayım: "*BG 1*'de Safana sadece bir seks objesiydi ve Jaheira komedi unsuru, mızmızlanan bir eşti. Böyle bir hikâye anlatmak istemedik. Karakterleri upgrade ettik. İnsanlar bundan hoşlanmazsa paşa gönülleri bilir." Iııı….. Birazcık neresinden tutsanız elinizde kalır bir söylem değil mi sizce de? Belli bir derinlikleri, hikâye örgüleri ve de çok sayıda seveni olan Safana ve Jaheira'yı birer ikişer kelimelik arketip kalıplara sokmalarını hiç hoş bulmadım. O tanımladıkları şekilde karakterler anlatmak istememeleri elbette anlayışla karşılanabilir ama bilinen, tanınmış, oturmuş karakterleri değiştirmek biraz hadlerini aşmak olmuyor mu? Onun yerine bunu yeni karakterlerle yapmak değil midir doğru olan? Kurulan cümlelerin nahoşluğu da ayrı mesele tabii.

Neyse ya, aslında cidden hiç de keyif almadım bunları yazarken. Elimizde özenle hazırlanmış, güzel bir oyun var, yapımcıların kendisinin bile bu yapımın önüne geçmemesi gerekir. Canımı sıkan noktalardan biri de bu zaten. Steam'de olsun, Metacritic'te olsun sürüyle olumsuz inceleme/yorum var *Dragonspear*'la alakalı. Ama ekstra her şeyi bir kenara bıraktığınızda ve oyunun kendisine baktığınızda o sıkıntılı şeylerin kapladığı yer %1'dir, 2'dir. Kalan %99'a çok büyük haksızlık gibi geliyor bu bana.

Hani mis gibi, hem taptaze hem de nostaljik, bayağı da uzun süren bir *Baldur's Gate* yolculuğu var önümüzde çıkılmayı bekleyen. Siz kafanızı bulandırmayın, gözünüzü kapatın ve karakterlerin altındaki o yeşil yuvarlakları, butonlara tıkladığınızda çıkan "tık" sesini, magic missile'ın düşmana çarpışını, öldüğünüzde çıkan küle dönüşen el videosunu, iki üfürükte sizi kesen ejderhaları, büyümüş de küçülmüş uzay hamsterlarını düşünün. Özlemedim demeyin, kendinizi kandırmayın…



ALEVLİ OKLARLA TROLL KESİYOR, MAĞARA DİPLERİNDE DOLANIYOR, EKİPTEKİLERİN ATIŞMALARINI DİNLİYORUZ… EVET, BU GERÇEKTEN DE BALDUR'S GATE…



Özellikle kapının gardiyanıyla ettiğimiz muhabbetlerle en tatlı mini görevlerden biri.







Kaçanları geminin gerekli sistemlerini aktive ederek engelleyin, daha fazla Renown kazanın.

Tür: Gerçek Zamanlı Strateji **Yapım:** Tindalos Interactive **Dağıtım:** Focus Home Interactive **Dijital İndirme:** 70 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 12
Dahası İçin: bfgawiki.com

BATTLEFLEET GOTHIC ARMADA

ZOR OYUNLARI ÖZLEDİK DEDİK AMA...

-NURETTİN TAN

Bugüne dek o kadar çok Warhammer temalı oyun çıktı ki hepsini alt alta yazsam yazının bir sayfasını doldururum (Serpil pek mutlu olmaz o ayrı konu, o yüzden bu aramızda kalsın ve konuyu kapatalım). Sadece mobil cihazlarda bile 3-4 farklı ürüne sahip bu gaddar mı gaddar evrenin, türlü türlü farklı oyun tipleri zaman içinde geldi geçti. Bazıları eğlenceliydi bazılarıysa değil. Doğrusunu söylemek gerekirse Warhammer markaları arasında oynarken en çok eğlendiğim yapım "*Warhammer Online*" idi. PvP'si muhteşem oyun tam bir PvE içeriği olmadan piyasa sürüldüğü için zaman içinde kayboldu gitti. O zamandan beri Games Workshop imzalı yapımlara (yapımcılar sürekli değişse de) pek bakmaz oldum zira çıkan oyunlar hep yarım yamalak oluyordu... Ta ki *Battlefleet Gothic: Armada* ile tanışana kadar.

Bir tek Tetris'i çıkmamış olan Warhammer serisinin Warhammer 40K evreninde geçen bir uzay savaşı *Battlefleet: Gothic Armada* (yazması çok uzun sürüyor *BGA* deyip geçeceğim artık). *Homeworld* bilirsiniz değil mi? Hah alın onu, sizi delirtene kadar detaylandırın ve zorlaştırın, huzurlarınızda *BGA*. Şaka yapmıyorum hatta bu sözlerimi eğer oyunu alıp oynamayı planlıyorsanız (ki alın bence, verdiğiniz her kuruşa değer) aklınızda bulundurun ve kesinlikle "kolay"da başlayın. Misal ben, mutlu mesut oyunu kurduktan sonra zorluk seviyesini normale getirerek (neden, çünkü yıllardır oyun oynuyoruz ya, yiğitliğe bok sürdürmeyiz kolayda oynayıp) savaşa daldım. Oyunun ilk iki görevinde yardımcımız geri zekâlıya anlatır gibi "bak gemi şöyle yana döner, şöyle gazlar, böyle düşmana saldırır" diyerek savaşın temel taktiklerini anlattı. Ben de gazı aldım tabii, nereyi fethedeceğiz diye gemileri sürdüm yıldızlara. Fakat asıl görevlere geçtiğinizde olan şu: Ben size araba kullanmayı öğretiyorum; gaz, debriyaj, fren, direksiyon, vites... Nasıl kalkacağınızı da gösterdikten sonra hop alıp sizi F1 yarışına koyuyorum, siz de ilk virajda duvarda poster oluyorsunuz. Kısadan hisse; oyun zor. *BGA*, eski usüllere sadık kalarak mevzuyu sizin çözmenizi istiyor. Zorluk derecesini normale getirseniz bile daha başlardaki görevleri dahi ancak birden fazla yenilgiden sonra kazanabiliyorsunuz (ya da ben kolaylıkla geçemeyecek kadar salağım bilemiyorum).





» Bir anlık dalgınlık bile çok pahalıya patlayabilir.





Neyi geliştireceğinizi seçerken dikkatli olun çünkü silmek isterseniz Renown harcamak zorundasınız.





SONDA ÖNEMLİ!

Şu gördüğünüz bir roket değil, düşmana zarar vermeden yanlarından geçen bir keşif sondası. Savaşa başladığınızda düşman gemileri keşfedilmemiş uzay noktalarında kızıl bulut olarak görünüyorlar. Hangisinin ufak çarpışma gemisi, hangisinin ağır kruvazör olduğunu bilmeniz nereye konuşlanacağınıza karar vermek için çok önemli. Sondaları gemiler çok uzaktayken atmayın, ıskalama ihtimali yüksek oluyor. Aynı şekilde düşman da sonda yolluyor, manevra yaparak bunları atlatmayı deneyin.

CHAOS GÖREN MASUM IMPERIAL

Efendim oyun temel olarak iki bölümden oluşuyor. Nereye saldıracağınıza karar vereceğiniz taktiksel harita ve savaşları gerçek zamanlı yaşadığınız savaş alanınız. Taktiksel haritada Gothic sektöründe hâkimiyet kurmaya çalışan Imperial kuvvetlerinin filosunu kontrol eden bir kumandansınız. Düşmanlarınız ise Chaos Undivided, Ork'lar ve Craftworld Eldar'lar. Bütün ırkların kendilerine ait taktikleri olduğunu söylememe gerek yok herhalde. Neyse, taktiksel haritada birliklerinizi sağa sola sürüp, hareket puanınız kalmadıktan sonra sırayı düşmana veriyorsunuz ve onlar da hamlelerini yapıyorlar. Aynı taktiksel haritada "Port Maw" denilen bölüme gittiğinizde *BGA*'yı farklı ve güzel yapan asıl detaylı bölüm karşınıza çıkıyor. Burada gemilerinize yeni parçalar takabiliyor (en büyük gemileriniz 5 ayrı parçadan oluşuyor ve her parçaya ortalama 4 farklı daha küçük parça ekleyebiliyorsunuz, seçenekleri siz düşünün) ve mürettebatınızın yeteneklerini geliştirebiliyorsunuz (büyük gemilerde 6 mürettebat oluyor). Bu dediğim zımbırtıları savaşlardan kazandığınız Renown puanı ile açıyorsunuz. Bir savaşı kazansanız da kaybetseniz de az çok Renown geliyor. Renown ile karakterinizin ve kaptanlarınızın seviyeleri de atlıyor. Seviye arttıkça başka gemileri açma şansı da yakalıyorsunuz. Hatta gemiler dahi seviye atlıyor (ufaklar hariç).

Konu savaşlardan açılmışken bir noktaya değinmem lazım. Bir bölgede savaşa dalmadan evvel mutlaka kayıt alın. Çünkü o savaşı kaybettiğinizde "tekrar dene" gibi bir seçenek yok. Eğer kayıt yapmadıysanız oyun kaldığı yerden devam ediyor ve inanın bazen kaybetmeyi göze alamayacağınız mücadelelere giriyorsunuz.

ÇOK SAVAŞ KAYBETMİŞ BİR KUMANDANDAN TAVSİYELER

Biraz da savaş alanına bakalım. Görev çeşitlerine göre elinizde olan belirli puanla önce hangi gemileri seçeceğinize karar veriyorsunuz (görevler veri ele geçirme, eskort, suikast gibi türevlere sahip) ve sonra muharebenin döneceği haritaya geliyorsunuz. Savaş öncesinde gemilerinizi nereden başlatacağınıza karar verebilirsiniz. Duruma göre dağınık ya da sıkış tepiş düzenliyorsunuz. Sonrası düşmanın nereden ve hangi gemilerle saldırdığına göre yapacağınız taktiklere kalıyor. Burası size kalmış ama bir-iki tavsiye vereyim. Gemileriniz sürekli hareket halinde olsun, çünkü düşman durmadan manevra yapıyor ve siz durduğunuz yerde üzerinize atılan torpidolara ve roketlere kolayca hedef oluyorsunuz. Özellikle torpido ve statis kürelerinden kaçabilmek için gemilerin manevra ve hızını arttıran nitro benzeri yeteneklerini kullanın derim. Büyük gemilere karşı savaşırken onların hangi bölgesine özellikle saldıracağınızı seçmeyi unutmayın. Jeneratör iyi bir seçenek olacaktır, böylece kalkanlarını tazeleyemezler. Köşeye sıkıştığınız anlarda eğer bir geminiz ağır hasar alırsa kumandanı panik yapıp «ben buradan ışınlanarak defoluyorum" diyerek isyan edebiliyor. Onu hemen infaz edin ve yerine başka bir kumandan koyun. Pause tuşuna bastığınız zaman oyunu durdurmasanız da büyük ölçüde yavaşlatabiliyorsunuz. Bunu bol bol kullanın çünkü üzerinize atılan torpidolardan kaçmanın ya da meteorlardan sıyrılmanın en iyi yolu bu. Eldar'lar çok hızlı olduğu için ağır kalkanlı gemilerinizi kullanmaya çalışın. Ork'lar ise geminin pruvası (yani baş kısmı) ile bordalayarak hasar vermeyi sevdiklerinden sürekli manevra yapın ve aradaki mesafeyi koruyarak hayatta kalmayı deneyin.

Gerçek zamanlı stratejiler arasında uzun zamandır *BGA* kadar zorlayanını görmemiştim. Emin olun kolayda oynarken bile o kadar çok yenileceksiniz ki eğer kayıt yapmadıysanız taktiksel harita bölümünde oyun daha da zorlaşacak, keza dört bir yandan düşman sizi kıstırıyor olacak. Zoru severim diyorsanız buyrun er meydanına. Seslendirme, grafik (670 GTX'de zerre kasmadı) ve eğlence bakımından (mazoşist iseniz) anormal zevk alacaksınız, emin olun. Ama kolay oyunları seviyorsanız çığlık atarak uzaklaşın, yanına bile yaklaşmayın *BGA*'nın.



+

- Terletiyor
- Zorluğundan dolayı oyun süresi uzun
- Detaylı geliştirme seçenekleri

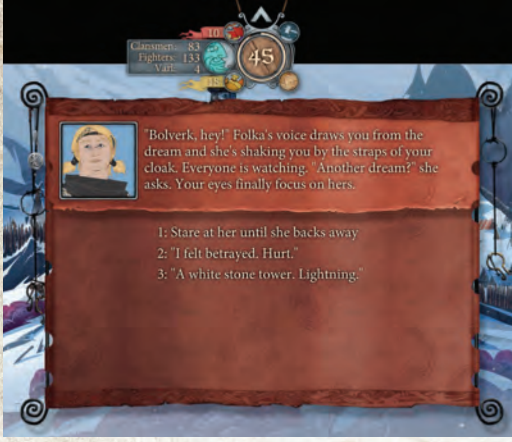
−

- Savaş esnasında kayıt yapamıyorsunuz
- Ara geçişler çizgi roman kareleri gibi

8

SON KARAR

Sesleri şukella, grafikleri nutella, zorluk seviyesi bol acılı Adana. Gerçekten zor, hasretini çektiğimiz bir strateji oyunu.



Bu abimiz ve koruması oyundaki enteresan tiplerin başında geliyor.





Tür: Strateji / RYO **Yapım:** Stoic **Dağıtım:** Versus Evil **Dijital İndirme:** 31 TL (Steam) **Dahası İçin:** stoicstudio.com

THE BANNER SAGA 2

DESTANDA İKİNCİ PERDE -FURKAN KİRAZOĞLU

Eski bir kitabın sarı sayfalarından fırlayıp gelen bir oyun adeta *The Banner Saga*. Hikâyesi, atmosferi ve karakterleriyle dolu dolu kurduğu evrende sürükleyici bir yolculuk öyküsünü, farklı gruplar arasındaki çekişmeyi yaşatan bir yapım. Eski BioWare çalışanlarının kurduğu Stoic'in ellerinden çıkan ilk oyun bu yönüyle beni ve birçok oyuncuyu tavlamayı başarmıştı. Viking temalı, sıfırdan yaratılan o evrenin büyüsüne daha ilk saniyeden kapılıvermiştim. Bir kitabın içine gömülme hissini alabildiğim birkaç oyundan biri olmuştu *The Banner Saga*; kopamıyordum bir türlü.

Siz de serinin ilk oyunuyla bağ kurabilmiş, o dünyanın havasını soluyabilmiş şanslı oyunculardansanız ikinci cilde geçme zamanı geldi. Hikâyenin koluna girip kaldığımız yerden yolculuğumuza devam ediyoruz.

Diğer yandan, *The Banner Saga* ile yeni tanışıyorsanız daha da şanslısınız. Çünkü önünüzde uzun soluklu bir yol macerası var ve siz bu yolculuğun ortasında durup iki yıl beklemek zorunda değilsiniz.

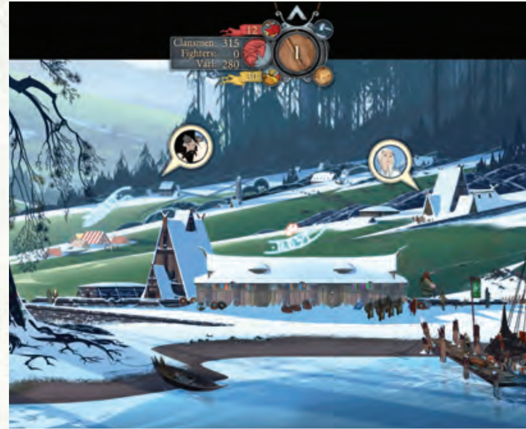
NEREDE KALMIŞTIK?

The Banner Saga 2 ilk oyunun bıraktığı yerden bayrağı alıp tanıdığımız karakterlerin son durumlarını göstermekle başlıyor hikâyesine. Yine en başından son sahnesine kadar sürükleyen bir öykü anlatıyor. Önümüzde karakter gelişimleri, girilen çıkmazlar, politik çekişmeler, ihanetler ve ilk oyundan çıkarılan bazı derslerle, seviye atlamış bir hikâye anlatımı var. Önceki oyunla tanışmamış olanlar için oyunumuzun evrenini kısaca özet geçmek gerekirse; altımızdaki dünya sırtını İskandinav mitolojisine yaslayan fantastik bir ortam sunuyor. İnsanlardan boynuzlu devlere, ne olduğu belirsiz dredge'lerden ikinci oyunla birlikte tanıştığımız at-insan karışımı horseborn'lara kadar fantastik bir evrende görmek istediğimiz ırk çeşitliliği kendine özgü bir şekilde yaratılmış durumda. Bu ırkların kendi aralarındaki ikişkiler zaten karışıkken bir de üstüne Kuzey'den yaklaşmakta olan 'Winter is Coming' tarzı bir 'Karanlık' yükü binince, fantastik bir öykünün temellerini oluşturan her şey yerine oturuyor.

The Banner Saga 2'de de önceki oyunda olduğu gibi farklı karakterler aracılığıyla iki ayrı topluluğa önderlik ediyoruz. Harika bir görsel tarz, mekânların çeşitliliği ve güzelliği yolculuğumuzu toz pembe gibi gösterse de buna kanmak hata olur. Oyun boyunca karşımıza onlarca zorlu engel çıkıyor. Riskleri yok sayıp üstünde dumanlar tüten bir köye gitmek, zaman kaybetmemek için bataklıktan geçmeyi göze almak, işin içinde bit yeniği olup olmadığını bilme-



Stratejisi ayrı güzel, görüntüleri ayrı güzel, hikâye apayrı güzel.



den masum görünümlü bir grubu aramıza kabul etmek gibi irili ufaklı bir sürü seçim yapmamız gerekiyor. Tahmin edebileceğiniz gibi yine seçimlerin doğru ya da yanlış cevabı yok. Elimiz titreyerek kararımızı vermek ve sonuçlarına katlanmak zorundayız. Oyunun başlarında seçimlerin etkisini göstermek için "birkaç dakika önce şöyle yapmıştın, o yüzden böyle oldu" gibi diyalogların fazlalığı can sıksa da sonrasında bu diyalogların içeriği daha gerçekçi, sayısı daha az hale geliyor.

Seçimler konusunda ilk oyunun sonuçlarına da bir parantez açmak lazım. İlk oyunun özellikle sonlarına doğru son derece önemli kararlar veriyorduk. Bu seçimlerin sonuçları *The Banner Saga 2*'nin daha ilk dakikalarında yüzümüze vurulmaya başlıyor. Seriye henüz girmemiş olanların oyun zevkini bozmak istemiyorum. O yüzden özetle, kayıt dosyalarınızı taşıdığınız takdirde yeterince tatmin olacağınızı söyleyeyim. Taşımayanlar da girişte ufak bir tercih ekranıyla karşılaşacak.

BİRAZ PİSLENMEKTEN KORKMAYACAKSIN

Kararlarımızı ne kadar barışçıl yönde verirsek verelim işler kızıştığında tek bir çözümümüz var: Silahımızı kuşanıp savaşa girmek. Savaş mekanikleri ilk oyunda da gördüğümüz sıra tabanlı sistem üzerine kurulu. Karakterin o anki sağlığına göre saldırı gücünün değişmesi gibi birtakım güzel temellere dayanan bu mekaniğin ilk oyunda bazı sıkıntıları vardı. Oyun ilerledikçe yeterince dallanıp budaklanmaması ve savaş koşullarının tekrara binmesi gibi eksiler ikinci oyunda büyük ölçüde kapatılmış durumda. Temelleri zaten sağlam olan sisteme savunma-saldırı konumumuza göre çevrede engellerin yer alması, yeni karakter sınıfları, düşmanların ve düşmanların birleşiminden gelen güçlerin çeşitlenmesi şeklinde sayabileceğim, ilk bakışta belli olmayan güzel dokunuşlar yapılmış. Bu dokunuşlardan beni en çok etkileyense hikâyeye bağlı olarak değişen savaş koşulları oldu. Grubumuzdan ayrılarak yaptığımız bir keşif sırasında kendi başımıza savaş vermek, klan üyelerinin geçebilmesi adına verdiğimiz savaş sırasında düşmanla uğraşırken yol üstündeki engelleri de yok etmeye çalışmak, rakip lideri iyice zayıflattıktan sonra işini bitirmekle boşluktan yararlanıp kaçmak arasında seçim yapmak gibi hikâye boyunca çeşit çeşit sahneyle karşılaşıyoruz. Girdiğimiz tüm savaşlar ayrı bir sürpriz potansiyeli taşıyor.

Gelen çeşitlilikle birlikte oyunun epiklik seviyesi de artmış. İlk oyunda da görkemli mekânlarda savaşlar veriyorduk, fakat *The Banner Saga 2* çıtayı bir miktar daha yükseltmeyi başarmış. İçerisinde olduğumuz ortam ve karşılaştığımız düşmanın tipi görsel anlamda savaşa artık daha çok etki ediyor. Karşı karşıya gelen iki ordu hattı arasında çarpışmak ve uçurumdan üstümüze doğru tırmanan düşman manzarası eşliğinde mücadele etmek bu durum için gösterilebilecek sadece iki örnek. Görsel tarzın çeşitliliği ve ortama uygunluğu sanki bir kitabın içine adım atmış gibi hissettiriyor.

Savaşlardaki bu çeşitlilik yolculuk sırasında da bizimle... *The Banner Saga 2*'yi çıkışından önce takip ettiyseniz videolardaki şelale sahnesini görmüşsünüzdür. Buna benzer epik sahneler oyunun başında geçireceğiniz saatler boyunca sizi bekliyor olacak. Yeri gelecek rengârenk bir ormanın içine girecek, yeri gelecek madenlerin içinde tatsız sürprizlerle karşılaşacaksınız. *The Banner Saga 2* yolculuktaki çeşitliliğiyle de oyuncuyu sürekli farklı bir içerikle karşılıyor.

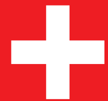
SON PERDE İÇİN BEKLEYİŞ BAŞLADI

Aslında daha söylemek istediğim çok şey var ama kendimi dizginlemeye çalıştım biraz. Meraklısı olduğum eğlence türleri içerisinde özellikle kitapların ne kadar az bilinirse o kadar etkileyici olacağı kanaatindeyim. *The Banner Saga*'yı da bu nedenden dolayı kendi bünyenizde yaşamanızı diliyorum. Seslendirmenin çok az kısımda yer alması bazı oyuncuları soğutacaktır belki, fakat yazıyla yapılan anlatım ve diyalog şekli o kadar yerinde ve o kadar dolu ki bu tarzı sevmeyenleri bile içine çekeceğini düşünüyorum. Fantastik evrenlere en ufak bir ilginiz varsa ve strateji türüne karşı kendi içinizde bir savaş da açmadıysanız *The Banner Saga*'yı mutlaka tecrübe etmelisiniz. Önceki yapımla tanışıp hoşnut kaldıysanız durduğunuz kabahat zaten. Hemen o sancağı yerden kaldırın.



SERİYİ GELECEKTE NELER BEKLİYOR?

Kickstarter üzerinde duyurulduğundan beri üçleme olarak planlanan bir seri The Banner Saga. Şimdilik planlarda bir değişiklik varmış gibi de gözükmüyor. The Banner Saga 2 çıktıktan sonra açıklama yapan Stoic, hayranların oyuna olan bağlılığından çok memnun olduğunu ve bu dünyadan kopmak gibi bir niyetleri olmadığını söyledi. Üçüncü oyun tamamlandıktan sonra da hayranların bağlılığında bir azalma olmazsa ekibin isteği dünyadaki geri kalan hikâyeleri yan oyunlar aracılığıyla daha fazla kurcalamak. Farklı türlere bile yelken açabileceği söylenen bu yapımlarda, kişisel tahminimce arada bahsi geçen geçmiş zamanlardaki savaşları ziyaret edebiliriz.



- Sürükleyici, karakterlerine değer verdiğiniz harika hikâye
- İnsanı havaya sokan enfes müzikler
- Görsel tarzı muhteşem
- Savaş sistemine getirilen çeşitlilik

−

- Biraz daha fazla yenilik olabilirdi
- Savaşlarda önceden tahmin edilemeyecek bazı engeller sinir bozabiliyor

8+

SON KARAR

İlk oyunun üstüne çıkmayı başarabilen, destansı, unutulması zor bir macera.

○ **Tür:** Dövüş / Spor ○ **Yapım:** EA Canada ○ **Dağıtım:** EA Sports / Aral ○ **Kutulu Fiyatı:** 270 TL ○ **Dijital İndirme:** 269 TL (PS Store) ○ **Yaş Sınırı:** 16
○ **Dahası İçin:** easports.com/ufc/features

UFC 2

SEKİZGEN RİNGDEKİ KAN VE TER SEVİYESİ… -NOYAN AKATLI

Tam iki yıl önce, OGZ ofisi aylık dergi toplantısını beklerken *EA Sports - UFC* PS4 sürümünün içeriğine bakıyorum. Kadın dövüşçü yaratamadığımızı öğrenmemin ardından, kulakları çınlasın, Faruk Akıncı "Rhonda Rousey" diyor, böylece UFC dünyasından bir ünlüyle tanışmış oluyorum. PS3'te 20-25 saat kadar *UFC 3 Undisputed* oynamışlığım var, ancak oradan da hatırladığım bir UFC kodamanı yok, UFC'nin sekizgen şeklindeki ringi, pembe dizi havasındaki WWE kadar bile ilgimi çekmemiş demek ki.

CONOR MCGREGOR, VURDU VE REKOR

UFC karşılaşmalarına ilgi duymamam, sekizgen ringin renksiz, heyecansız bir dövüş-spor alanı olduğu anlamına gelmez tabii. Roger Federer'i bile tanımadan tenis oyunu incelemesi yazan bahtsızlarla empati kuruyorum sadece, ayrıca ağır sıkletten tüy sıklete birçok dövüşçüyü, maç sonuçlarını takip eden kitleden olsaydım *UFC* serisiyle çok daha sıkı bir bağ kurabilirdim diye itiraf ediyorum kendime ve siz okuyuculara.

Ana menüden ringe girelim öyleyse: İçeriğin içi epeyce dolu, değişik modlar da var; ilk izlenimim olumlu oldu ama ana menü çok kullanışlı değil doğrusu. Benim gibi 11 günde 30 saat kadar oynarsanız alışıyorsunuz gerçi. Kendi karakterimizi yaratabildiğimiz her oyunda olduğu gibi kariyer moduna girdim öncelikle. Bir önceki sürümde olmayan kadın dövüşçü yaratma özelliğinden gittim tabii, hatta İrlanda göçmeni New Yorklu (ülke seçiminde Türkiye yok) S. Gallagher'ı Ultimate Team modunda da oynayarak 4. lige kadar yükseldim.

KARİYER DE YAPARIM, NAKAVT DA

UFC dövüşlerinin kendisi gibi inişli-çıkışlı bir oyun gibi geldi bana bu 2016 sürümü; grafikler çok canlı, güzel derken artık bir EA Sports hastalığına dönmüş olan "vatkalı omuz"lar görünmeye başladı; sunucular heyecanlı derken hep aynı cümleleri tekrarladıklarını fark ettim; ayaktaki dövüş "önce savun sonra kontra vuruş yap" şeklinde mantıklı bir taktikle keyif verirken, kapma savunmasındaki kontrollerin zorluğu ve yer mücadelesindeki karmaşa "Oeh, gene mi" dedirtmeye başladı; pes ettirme (submission) mini oyunundaki mantığı anlamam birkaç saat sürdü ki Youtube'a göz attığımda bu konuda yalnız olmadığımın onayını da aldım…

Cümlelerin ikinci kısımlarında belirttiğim sorunların hiçbiri "Bir-iki dövüş yapıp çıkarım" diye girip bir iki-üç saat sekizgen ringde kalmama engel olmadı ama. Dayanıklılık (stamina) sistemi iyi uygulanmış, *Fight Night Round 4*'ten hatırladığım "Rakibin vuruşlarının boşa gitmesini ve yorulmasını sağla, ilk verdiği açıkta da birkaç kombine vuruş yap" stratejisi, en azından ayaktaki dövüşlerden keyif almama yetti. Kapma hamleleri ve yerdeki sağ çubuk çırpınmalarını sevmeyenler, üç (veya beş) raundun sonunda hakemlerin maçı puanla rakibe verirler diye dişliklerini gıcırdatanlar için hızlı, kesintisiz ve eğlenceli bir nakavt modu da var ayrıca. Röportaj, tesadüfi olaylar, aksesuar değiştirme gibi alanlarda sönük kalan kariyer moduna sık sık ara verip nakavt modunda "13 saniyede nakavt insanı" Conor McGregor ile eğlenceli anlar yaşadım.



Gerçek dövüşler üzerine bahis oynayıp Ultimate Team ekibiniz için kart ödülü kazanabileceğiniz mod da kayda değer bence. "Rashad Evans 2. rauntta nakavt eder" diye bahse girip, dövüşü oynayarak gerçekten 2. rauntta nakavta ulaşırsanız bonus puan ödülü alıyorsunuz. Evans ilk rauntta nakavt olmuş, eheh; bir UFC acemisi olarak bahis ödülü alamasam da oynama bonus puanını kazanmışım geçen pazar.

Bu saydıklarım gayet sağlam, uzun ömürlü, oynanabilirliği yüksek modlar olmuş. Öyle ki, ilk kez bir spor-dövüş oyununda klasik "Hızlı maç" seçeneğine tıklamaya hiç gerek duymadım, kariyer modunu da ikinci plana attım.

Yeni nesil konsola gelmiş 2. UFC oyununu da anlatmış oldum böylece, klavye döndüğünce. Çok emin değilim gene de "bir-iki maç yapıp çıkmayı" başaracağımı düşünüyorum artık…



- Dayanıklılık ve kontra vuruş sistemi ile taktiksel dövüş
- Ultimate Team, Nakavt, Canlı Etkinlikler gibi modlar ve Kadın Dövüşçü yaratabilme
- Müzikler güzel ve atmosfer ile uyumlu
- Çevrimiçi dövüşlerde artarda aynı düğmeye basan tipler kaybediyor

—

- Kapma savunması zor, submission sinir bozucu olabiliyor
- Kariyer modu renksiz
- Ağır çekimlerdeki yumruk ve ringe düşme animasyonları gülünç

7

SON KARAR

Bazı teknik sorunları var ama gene de Fight Night serisinin eksikliğini bir süreliğine giderme potansiyeline sahip.



Yumruk sopa gibi dümdüz inerken, düşenin bacağı kumaş gibi kıvrılıyor.



Ağır siklette hafif rakip bulamayınca bizim Noyo kendisine karşı dövüştü.

Tür: Platform Yapım: Incomniac Games Dağıtım: Sony Dijital İndirme: 104 TL (PS Store) Yaş Sınırı: 7
Dahası İçin: insomniacgames.com/games/ratchet-clank-ps4

RATCHET & CLANK

GALAKSİNİN EN ÇELİMSİZ KAHRAMANLARINA YENİDEN MERHABA! -TARIK KAPLAN

Galaksinin sevgili sakinleri! Huzurlarınızda bulunma sebebim -elbette ki hiçbir tahmininizin olmadığı üzere- sizlere galaksimizi muhtemelen adını bile duymadığınız tehlikelerden kurtaran cesur kahramanlarımızı tanıtmak! Karşınızda lombak Ratchet ve sadık yoldaşı sorunlu savaş robotu B5429, ya da sizin daha iyi tanıyacağınız adıyla, Clank! Bu iki müthiş derecede küçük ve çelimsiz arkadaşın göğsünde, onlardan beklenmeyecek kadar büyük yürekler var! Yani, en azından lombağın içinde var ama robotun kardeş kartı da eminim ki kocamandır. Lafı daha fazla uzatmadan sizlere bu iki gerçek kahramanın galaksiyi kötü kalpli Drek Endüstrisi'nin hain, acımasız, gaddar, ipe sapa gelmez planlarından nasıl kurtardığını anlatacağım. Tekrar! Ama bu kez 1080 piksel ve 30fps eşliğinde!

PLATFORM OYUNU DEDİĞİN GÜLDÜRÜRKEN DÜŞÜNDÜRMELİ

Ratchet & Clank'in o artık mazide kalmış olan, düşük çözünürlüklü PS2 oyununu hatırlar mısınız? Hani kahramanlarımızın tanışma ve galaksiyi kurtarma hikâyesini anlatan özgün, muhteşem senaryoyla, aksiyon dolu oyun öğelerinin ve mizahın bir araya gelip ortaya çıkardığı o akıl almaz deneyimi..? Hayır mı? O halde hiç üzülmeyin! Çünkü bu oyun da tam olarak aynı hikâyeyi anlatıyor! Hem de bu kez şahane grafiklerle, gelişmiş aksiyonla ve serinin sonraki oyunlarından apartılmış birbirinden güzel silahlarla. Bir insan hayatta daha başka ne isteyebilir ki?! Ne? Türkçe seslendirme mi? Hmm...

HEM DE TÜRKÇE SESLENDİRMEYLE!

Oyun bir şeyler vurmak, her biri ilginç bir şekilde gerçekten de farklı etkiler yaratan çeşit çeşit silah arasında geçiş yapmak, oyun yapmak isteyenlere ders niteliğinde gösterilebilecek kadar iyi tasarlanmış bölümlerde ilerlemek ve mizah dolu hikâyeye kıkırdayıp bazen kahkaha atmakla geçecek. Daha önce bir *Ratchet & Clank* oyunu oynadıysanız zaten neyle karşılaşacağınızı biliyorsunuz. Zira bu ilk oyunun elden geçirilmiş halinden fazlası değil. Ne var, her şey devrimsel olmak zorunda mı? Galaksinin şu an yeniliğe değil cesarete ihtiyacı var!

DAHA ÖNCE HİÇ BAY ZURKON TARAFINDAN ÖLDÜRÜLDÜNÜZ MÜ?

Tabii ki yaklaşık 10 saat süren bu oyunun ana hikâyesi, yan görevleri, yapılabilecek onlarca içeriği, toplanacak cıvataları ve geliştirilecek silahları sizi galaktik kahramanlara daha da ısındıracak. Hatta oyunu bitirdiğinizde eminim ki hâlâ daha fazlasını istiyor olacaksınız! (Muhtemelen olmayacaksınız) Hey, sana fikrini soran olmadı! Evet, öyleyse üzülmeyin çünkü *Ratchet & Clank*'in ilk oyununu oynadığınızdan beri görmek istediğiniz animasyon filmi de çok yakında geliyor! İlk oyunu oynadığınızdan beri Kaptan Qwark'ın o tanrısal kaslarını beyaz perdede görmeyi hayal ediyordunuz değil mi? Hem zaten ne sanmıştınız, Türkçe seslendirmeyi hatırımız için mi koyacaklardı? Seslerini kesin bir yerlerden hatırlayacağınız isimlerden bahsediyoruz, bir oyun projesiyle bırakılacak değillerdi ya?

Unutmayın, Galaktik Kahramanlar da vakti zamanında tıpkı sizler gibi küçük lombaklardı ama bir tecrübe tüm hayatlarını değiştirdi. Sizin için o tecrübe neden bu oyunda olmasın?





+
- Ders gibi bölüm tasarımları
- Aksiyon sınırsız
- Hikâyeye yedirilmiş o tanıdık mizah
- Şahane grafikler ve animasyon
- Muhteşem seslendirme

−
- Alıştığımız Ratchet & Clank'in dışında bir şey yok
- Kontroller bazen zorlayabiliyor

8

SON KARAR

Platform sevmeyenlerin bile zevk alabileceği, arkanıza arkadaşlarınızı ya da ailenizi toplayıp da oynayabileceğiniz Pixar filmi tadında bir deneyim.



Galaktik taksimiz paslı cıvataları ödeme olarak kabul etmemektedir.



Tür: Korku / Macera **Yapım:** Nude Maker **Dağıtım:** AGM PLAYISM **Dijital İndirme:** 39 TL (Steam) **Dahası İçin:** night-cry.com

NIGHTCRY

BENCE BU GEMİYE UZAKTAN EL SALLASAK YETER -İHSAN ASMAN

Ruhani devam oyunları (spiritual successor) muhabbeti bazen canımı sıkıyor; zira bazıları kaş yaparken göz çıkarmaya fena halde meyilli. Alın işte, en son örneği *NightCry*. Oyun *Clock Tower*'ın yirminci yılı sebebiyle geliştirilen ve Kickstarter'da yeterli desteği alarak heyecan yaratmış bir bağımsız. Dolayısıyla şahsen yapımcıların iyi niyetinden zerre şüphem yok. Ama *CT*'nin yirminci yaşı davullarla zurnalarla kutlansın derken birileri zurnacının karşısında epey limon yemiş olacak ki ortada birçok açıdan zurna dahi olmayı beceremeyen (yoksa ben zurna mıyım?) bir oyun var.

ZURNANIN SON DELİĞİ

Aslında her şey güzel olabilirmiş. *NightCry*'ın hikâyesi en baştan değilse de, oyunda ilerledikçe merak uyandıran türden. Oceanus adındaki lüks bir seyahat gemisinde yaşanmakta olan bir katliamı ve perde arkasındaki olayları anlamaya çalışırken bir yandan da hayatta kalmaya uğraşan farklı insanları canlandırıyoruz. Bu karakterleri oynarken geminin dışına dahi taşan farklı mekânları adımlamak oyun keyfini arttıran bir unsur olmuş. Ayrıca sekiz farklı oyun sonu, fena sayılmayacak kazanımlar falan işin içine girince "keşke yapımcı Nude Maker bu kadar bitmemiş bir oyunu piyasaya sürmeseymiş" diyor insan.

Oyunun beni ilk sinir eden tarafıyla başlayayım: Gizli saklı kayıt sistemi. Şöyle işliyor kendisi: Ya belli sahneleri tetikleyerek otomatik kayıt alınmasını sağlayacaksınız yahut akıllı telefonunuzu şarj edeceksiniz. Gelgelelim, oyun bu ikinci bilgiyi size hiçbir noktada vermiyor. Telefon şarj oldu diyor -ki telefon oyunda önemli bir araç aynı zamanda, dolayısıyla ara ara şarj etmek zaten gerekiyor - ama kayıt almaya dair tek kelime yok. Ölüp yükleme ekranına döndüğünüzdeyse sadece otomatik kayıtlar gözüküyor. Şarj kaydınıza ulaşmanız için ise ekranın en alt tarafına ufacık puntolarla iliştirilmiş 'devam' sekmesini tıklamanız lazım. Ama ara sahneler de bu "devam" sekmesinin kapsamına girdiği için telefon olayını hiç bilmeden oyunu bitirmek mümkün. Cidden bu kadar saçmasını görmedim.


İşte gizemli şarj aletleri



MESELE SAVE DEĞİL, HÂLÂ ANLAMADIN MI?

Kayıt konusunu uzatmamın sebebi, *NC*'deki özensizliğin boyutlarını vurgulamak aslında. Oyunun ana menüsünden, karakter animasyonlarından tutun, kontrolleri ve kamera açılarına kadar her tarafından sarsaklık fışkırıyor. Mesela karakter animasyonları: Diyelim ki ilk bölümdeki karakterimiz Monica topuklu ayakkabıları yüzünden o şekilde koşuyor, yahu Rooney'nin derdi neydi de deve kuşu gibi yürüyor? Sonra, point 'n click'in kötüsü cidden düşman başına. En bariz örneklerden biri *NC* olmuş. Oyunda çoğu zaman -sapıtan kamera açılarının da muazzam katkılarıyla- karakterimiz gitmesini istediğimiz yere gitmiyor. Ölümün nefesi ensemizde ama biz deli gibi farenin sol tuşunu çürütüyoruz o esnada. Ve *CT*'ye çakılan bir selam olarak kanlı "Dead End" yazısını gördüğümüzde, alnımızdaki soğuk terleri silmek yerine okkalı küfürler ediyorken buluyoruz kendimizi. Bu arada gerilim yaratması için konulmuş dayanıklılık (stamina) sistemi baya kötü işlediği için, o da küfürlerden payını ayrıca alıyor.

Sonra clipping mevzusu var: Sevgili yapımcılar, Monica karakterini büyük göğüsleriyle gözümüze gözümüze sokmanız, hanım kızımızın saman saçları tombiktolardan bir anda fırlamasaydı belki bir anlamı olabilirdi. Clipping dışında da anlatmaya yerimin yetmediği sayısız bug var oyunda. Ayrıca laf olsun diye iliştirildiği bariz QTE'ler, ara sahneler dışındaki diyalogların seslendirilmemiş olması ve kimi zaman diyalogların okunamadan kapanıyor oluşu gibi daha pek çok detay da eklendiğinde, oyun deneyimi vasatın bile epey altına iniyor. Grafikler konusunda ise kısa ve öz olacağım: 3D yapamıyorsanız 2D'yi deneyin, bkz. *The Count Lucanor*.

Sonuç olarak olmamış, bitememiş ve *CT*'nin doğum günü pastasına katılmış müshil etkisinde bir oyun olmuş *NC*. Kendisini mazoşizme yakın gören *CT* fanatikleri varsa onlar bir süre vakit ayırabilir. Geri kalanlar bulaşmasın.


Neresinden tutsanız elinizde kalıyor derken ciddiyim, inanmıyorsanız askıdaki giysiye bakın.



- Merak uyandıran hikâye
- Farklı karakterleri kontrol etme imkânı

- Geri kalan her şey

5

SON KARAR

En son baktığımda Steam topluluk sayfasında kullanıcılar birbirlerine NightCry'ın erken erişimde olup olmadığını soruyorlardı. Gerisini siz düşünün.

Tür: Shoot 'em Up **Yapım:** Clever-Plays **Dağıtım:** Clever-Plays **Fiyatı:** 25 TL (Steam) **Dahası için:** leapoffategame.com



Abi, gözünü seveyim şöyle büyüler yapma. Anladın mı? Gözünü... ehehe.

Bir şeyler vurmak güzel de nereye kadar?





LEAP OF FAITH

GELİŞİNE VURUYORUM AMA NEDEN? -ERİM BİLGİN

Nektar aromaları salgılayıp sinekleri kapanında kıstıran bitkiler gibi, cyberpunk vaatleriyle çekti beni *Leap of Fate*. Yani aslında o kadar da çekmedi, zira dergi toplantısında "böyle bir oyun var, cyberpunk'mış... Erim?" lafını duyana kadar Kanadalı **Clever-Plays** stüdyosunun geçtiğimiz 8 aydır erken erişimde tutup geliştirdiği ve bu ay tam sürümünü Steam üzerinden yaydığı *Leap of Fate*'in varlığından haberdar değildim.

Oyunu oynamaya başladığımda da hızlıca belli oldu neden radarıma takılmadığı. Konu olarak nispeten boş, MOBA'lardan bozma, karman çorman, rengârenk oynanışı beni bu oyunu bir yerde gördüysem bile derhâl es geçmeye itmiş olmalıydı. Ama şimdi biraz oynadıktan sonra devasa bir açık fikirlilik göstererek "fena değilmiş" diyebileceğim. Bakın neden...

Cyberpunk ile büyünün birbirine ne kadar yakışmadığı falan bir yana, *Leap of Fate*'i sadece oynanış olarak modern bir Bullet Hell gibi düşünürseniz, türe bir sürü anlamlı yenilik getirdiğini söyleyebileceğimiz gayet başarılı bir oyun var karşımızda. Oyunun başında 4 karakterden size henüz açık olan tekini seçiyorsunuz ve oyunun geri kalanındaki arena çatışmaları sistemi başlıyor.

Bir tane ana görev seçme bölgeniz var. Burada her "bölüm" için elinize bir kart destesi veriliyor. Bu kartlar sırasıyla açılarak, Batman: Arkham oyunlarından hatırlayabileceğiniz challenge bölümleri gibi art arda küçük arenalara gönderiyor sizi. Bölümler boyunca sağlık ve envanterinizi kullanıyor, aralarda çıkan dükkân bölümlerinde da karakter geliştirme/alışveriş olaylarını yapabiliyorsunuz.

Asıl olay arenaların içinde tabii. Bir sınırsız ana saldırı, bir sayılı miktarda özel saldırı, bir de bir noktadan öbürüne atlamanızı sağlayan (Hyper-Light Drifter gibi düşünün) dash özelliğiniz var. Bunların türlü bonusları var, tabii karakterden karaktere değişiyor. Bölümlerdeki tek amacınız her yönden saldıran yüzlerce düşmanı öldürmek. Bu noktada da böylesine basit bir oyunun yakın zamanın en büyük AAA isimlerinden *The Division* ile aynı probleme takılmış oluşunu komik buldum: İkisi de ne kadar katmanlı ve estetik olmaya çalıştıysalar da nihayetinde sadece düşmanlara ateş etmekten ibaret oldukları için bir yerde tıkanıyorlar.

Sanırım *Leap of Fate*'ten alınabilen keyif oyuna ondan ne bekleyerek yaklaştığınızla alâkalı. Orijinal bir atmosfer, ilginç tasarımlar, sürükleyici bir konu falan bekliyorsanız bu oyundan uzak durun. Ama oynanış olarak bayağı ilginç... Videolarına falan bir göz atıp beğenirseniz deneyin diyebilirim.

ESKİ KAFALI DE BANA

Aradan çıkarmamız gereken bir şey var bu arada: Bu oyun 4:3 oranında bir ekran kullanıyor. Yapımcılar özellikle ekranın yanlarına karaltı ekleyerek oyunu 4:3 yapmışlar. Bunun değişik yönlerden gelen düşmanlara eşit dikkat çekebilmek adına olduğunu ve Alien Shooter dönemine atıf olduğunu düşünüyorum. Geleneği devam ettiriyorlar yani. Zaten yıllardır bu geniş ekran modası çok gereksizdi, 4:3'e dönmemiz lazım dediğimden beni rahatsız etmedi ama sizin için oyunu zehir edecek bir olaysa haberiniz olsun.

+

- Bullet Hell geleneğinin başarılı bir takipçisi
- Zor bölümleri geçmek tatmin edici

−

- Oynanış dışında her şey ortalama
- Cyberpunk'a büyü eklemeye çalışmayın artık, lütfen!

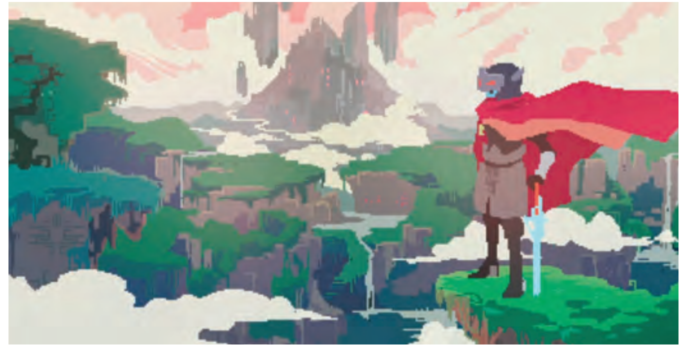


SON KARAR

Leap of Fate, Bullet Hell oyunlarını çok dinlendirici bulabilen benim gibiler için günün sonunda bir-iki saat öldürüp beyin kapatmak için birebir.


Merhaba dünyalı, biz var ya…


Cloud'dan bir işaret mi?



Tür: Aksiyon / RYO / Macera **Yapım:** Heart Machine **Dağıtım:** Heart Machine **Dijital İndirme:** 31 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** heart-machine.com

HYPER LIGHT DRIFTER

HİPER HIZLI MELANKOLİ LOKOMOTİFİ -EREN ERYÜREKLİ

Bu ay benim için oldukça özel ve güzel bir ay arkadaşlar. Nedeni tabii ki yeni *Dark Souls*. Fakat ona gelene kadar beni meşgul tutsun diye oynadığım bir oyuna da bu denli bağlanabileceğimi düşünmemiştim. Sanırım zor oyunlara karşı zaafımın bir sonucu bu. Son dönem oynadığım yapımlar içerisinde atmosferi ve dövüş sistemiyle beni en çok etkileyen oyun *Hyper Light Drifter* oldu. O halde biraz hızlanalım.

BİN PİXELE ÂŞIK OLDUM

Oyuna hayli ketum ve karanlık bir video ile başlıyoruz, izlediğimiz devasa yıkımın sebebi biz miyiz yoksa sadece bu tuhaf ortamda ve zamanda yaşama talihsizliğine mi sahibiz, bu pek anlaşılmıyor. Zaten yapımcıların amacı da bu dünyanın öyküsünü böyle parça parça sağa sola koyup sizin keşfetmenizi sağlamak. Tanıdık geldiğini biliyorum. Evet, *Dark Souls* gibi. Hatta *Hyper Light* bir adım ileri giderek tüm sunumunu tek tek görseller ile veriyor. Yani yazı yok ve resimlerden ne anlıyorsanız hikâye o. Bu iddialı yaklaşım neyse ki ters tepmemiş ve oyunun canım pixel-art grafikleriyle de birleşince tadına doyulmaz bir atmosfere kapı açmış. Tabii süpersonik 3D grafikleri sevenler pixel-art dediğimde hemen yüzünü buruşturmuş olabilir, ama bu tip hareketlere hiç gerek yok arkadaşlar.

Görselliği nasıl övsem açıkçası kestiremiyorum, ama şöyle bir tarif etmeye çalışsam diyebilirim ki; *Journey*, *Monument Valley* ve *Fez* gibi oyunların minimalist ama doyurucu görselliğini alıp *The Legend of Zelda* ve *Diablo* tarzı bir oynanışla (kuşbakışı-izometrik arası bir açıdan) birleştirin, üstüne de harika, el emeği göz nuru animasyonlar ekleyin. Tabii oyun karanlık dediğime bakmayın, ortamlar aslında cıvıl cıvıl ve renkli. Fakat bu renklilik içinizi rahatlatmaktansa melankolik ve her an tetikte olmanızı gerektiren tehditkâr bir atmosfer yaratmış. Yol boyunca pek az karşılaştığınız NPC'ler (ki sadece haritada

KALBİ KIRIK BİR MAKİNE

Hayallerinin peşinden gitmiş bir isim Alex Preston. Kendisi Heart Machine'in kurucusu ve HLD'ın yaratıcısı, fakat onun özel durumu olmasaydı ne firmanın adı bu olurdu ne de HLD şu anki haline gelebilirdi. Uzun süredir bir kalp rahatsızlığından mustaripmiş Preston ve teslim olmak yerine bu hastalığını ilhama çevirmeyi seçmiş. Her ne kadar yapım sürecini aksatsa da oyundaki karakterimizin arada bir duraksaması ve genel atmosfer Preston'ın ruh halini fazlaca yansıtmakta. Kendisine acil şifalar diliyoruz.



gidilecek noktaları işaret edip, bazen de 2-3 karelik hikâyelerini paylaşıyorlar sizinle) haricinde yalnızsınız ve bu da oyuna yine *Journey* veya *Shadow of the Colossus* tarzı bir hissiyat katıyor. Ayrıca görsellerin Studio Ghibli klasikleri Castle in the Sky ve Nausicaa'ya sağlam bir selam çaktığı da gözümden kaçmadı. Farkındaysanız yazının başından beri bir sürü oyun saydım ve oynadığınızda bu etkileşimlerin bariz olduğunu siz de göreceksiniz, işte *HLD* öylesine ilginç ve kendine has kimliğini yaratabilmiş bir oyun. Ambiyansı sürekli gergin tutan gizemli elektronik müzikler ise bu renk cümbüşüne ihtiyacı olan ciddiyeti sağlıyor.

AKSİYONUN DİBİNE VURMAK

Oyunda çeşitli geliştirmeleri yapabileceğimiz bir kasabamız var. Buranın sakinleri tuhaf tuhaf canlılar olmakla birlikte, tuhaflıktan tek nasibini alanlar onlar değil. Yönettiğimiz isimsiz **Drifter** karakteri hakkında bildiğimiz yegâne şey hasta olduğu ve bu darmadağın kıyamet sonrası dünyasında hastalığına bir çare aradığı. Bu onunla bağ kurmanıza engel değil kesinlikle, aksine merakınızı kamçılayan ve sizi oyun sonuna kadar sürükleyen bir unsur.

Zaten aksiyona daldığınız anda bağı mağı unutup tüm odağınızı düşmanlara vermeniz icap edecek, zira oyun epey zor. Düşmanlar aşırı kalabalık gelmiyor fakat sahip olduğumuz 5 birim can ve birkaç medikit (sayısı arttırılabiliyor) ile idare etmek zorunda olduğumuzdan hiç beklemediğiniz dövüşler bile terletebiliyor. Başlangıçta gidebileceğimiz 3 ana yön var, 4. yön ise bunları bitirdikten sonra açılıyor. Bölgelere göre düşman dağılımı da hayli çeşitlilik gösteriyor. Zaten mekânların dinamik değişimleri de sizi sürekli hareket halinde tutmaya ittiğinden sıkılmanız pek mümkün değil. Kısa mesafelerde hızlı hareket etmemizi sağlayan dash hareketimizin haricinde, güvenilir bir kılıcımız, menzilli silahlarımız ve bir bombamız mevcut. Ve inanın bana tüm bu alet edevatla bile saniyeler içinde yerde kanlı bir cesede dönmeniz işten bile değil. Hele hele boss dövüşlerinde saç baş yolacaksınız. Hani kimi dövüşleri 30 kere falan denedim geçebilmek için, sinirden rage quit bile attım, ama nihayetinde bu arkadaşları dize getirmeyi başardım. Bu noktada oyunun bu boss savaşlarını fazlaca zor yapıp, sağa sola dağılmış medikitleri toparlamak için oyuncuyu biraz gereksiz dolaştırdığını düşünüyorum. Buna kafa karıştırıcı haritayı ve başlangıçta yaşadığımız genel istikametsizlik hissini de eklerseniz daha zoru seven oyunculara hitap ettiğini anlarsınız *Drifter*'ın. Bağımsız bir yapım olmasından kaynaklı olarak oyun süresini uzatmanın böyle bir yolunu bulmuş yapımcılar, fakat bunun en iyi yollardan biri olduğunu da söyleyemeyeceğim ne yazık ki.

FEZ'DEN DIABLO'YA KADAR BAMBAŞKA GÜZELLİKLERDEN TATLAR İÇERİYOR HYPER LIGHT!

AAA... BURADAN BÖYLE BİR YERE GİDİYORMUŞ

Bu sıkıntı haricinde oyunun temposu güzel ve bölüm dizaynları daha da şahane şekilde sürekli gizli bir yerlere açılıyor. Bölümlerde ilerlemek için yükseltmeniz gereken kristal sütunlar var. Bu arkadaşlardan belli sayıda bulursanız çok daha zorlu gizli zindanlara ulaşıyorsunuz. Buralarda artık Allah ne verdiyse düşmanlarınıza dalıp bulmacaması platform ve dövüş kısımlarını alt ederek türlü çeşit gize ulaşıyorsunuz. O yüzden oynarken özellikle ekranın köşelerinde kalan kısımları bir kurcalayın derim, zira ne çıkacağı belli olmuyor. Zaten oyunda upgrade'leri yapmadan ilerleyebilmek için epey sabırlı ve dişli bir oyuncu olmanız lazım. İmkânsız değil, ama en azından dash hareketinizin ilk geliştirmesini, kılıcınız güçlü vuruşunu, bombanızı ve +1 sağlık kiti slotunuzu açın derim. Silahların şarjör geliştirmelerini ise sona saklayabilirsiniz. Oyunda bu sırları, gizleri keşfetmek gerçekten büyük bir keyif ve bazı zor ulaşılan bölgelerdeki hikâye parçacıkları da görülmeye değer.

KALBİ OLAN BİR ESER

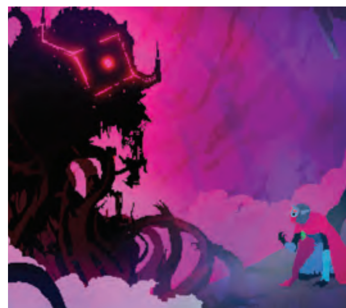
Doğrusu etkilendim Heart Machine. Uzun soluklu bir Kickstarter macerasının ardından bizlere armağan ettiğin bu muhteşem cevher zamanı geldiğinde anlının akıyla yılın oyunları arasında anılacaktır. Hissettiğim odur ki; bu firmanın ve baş tasarımcı Alex Preston'ın adını ileride çok daha sağlam oyunlarla zikredeceğiz. Zorlu aksiyonlara düşkün olanların ve 16-bit grafikli oyunları sevenlerin ıskalamaması gereken bir yapım olmuş *Hyper Light Drifter*, çok da güzel olmuş.

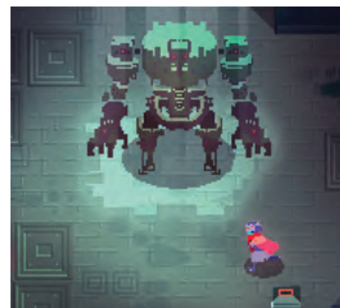
İPUÇLARI

- Oyunda Doğu'dan başlayıp, Kuzey ve Batı şeklinde devam edin. Boss savaşları daha insaflı gelecektir.
- Upgrade sıralamanız Dash, kılıç, sağlık ve bomba şeklinde olsun.
- Kalabalık gruplarla karşılaştığınızda tek tek almaya çalışın.
- İlk sıradaki Dash upgrade'iniz size yeni bir hareket verecek. Bununla 100'lü kombo yaptığınızda bir upgrade chip sahibi olacaksınız. 800 (!) kerede ise sizi bir sürpriz bekliyor.
- Crystal Forest alanı oyundaki en fazla gize sahip bölge, kurcalanmadık yer bırakmayın.
- Medikit toplamak için Kuzey bölgesinin başları ideal, hem düşmanlar az ve kolay, hem de kitler birbirine yakın.
- Kılıcınızın güçlü vuruşunun zamanlamasını iyi öğrenin, tek seferde 3-4 düşmanı haklayabilirsiniz.
- Her boss için hızlıca kat edebileceğiniz kestirme yollar mevcut.
- Kuzey tarafının boss'u olan arkadaşa fırsat buldukça ateş edin, duraksayacak ve bu da ona vurmak için size bir şans verecek.
- Dev kurbağa boss'unun minionlarını patlattığınızda kendisine de zarar verip duraksatıyorsunuz.
- Güney bölgesi epey zorlu, ortamdaki düşmanları temizledikten sonra checkpoint noktasına dönüp sürekli kayıt alın (hatta siz bunu her yerde yapın :)

Bela geliyorum derken.









+

- Kaotik ve hızlı oynanış
- Mekânların taktiksel kullanımı gayet başarılı
- Sanatsal yönü güçlü ve canlı piksel grafikler
- Atmosferik müzikler
- Bol kayıt noktası olması
- Gizemli ve insanı içine çeken dünyası
- Sırları keşfetmesi çok eğlenceli

−

- Boss savaşları sinir bozacak düzeyde zor
- Bölüm tasarımlarındaki bazı gereksiz grinding öğeleri
- Kafa karıştıran harita

8+

SON KARAR

Hızlı olduğu kadar melankolik de olabilen sıra dışı bir oyun bu. Zoru seven oyuncular kaçırmasın.

Tür: Macera **Yapım:** A Crowd of Monsters **Dağıtım:** A Crowd of Monsters **Fiyatı:** 31 TL (Steam - Tüm Sezon) **Dahası İçin:** bluesandbullets.com



Aha hem çeviride hem altyazıda tashih var! Kim kardeşim bu oyunun editörü?



Adeta al beni poster yap diyen bir sahne değil mi sizce de?



BLUES & BULLETS EP. 2
SHAKING THE HIVE

GEÇEN GÜN NE YEDİĞİNİ HATIRLAMAYANLARA... -ESER GÜVEN

Blues & Bullets'ın ilk bölümünde tam olarak neler olduğunu hatırlıyor musunuz? Valla ne yalan söyleyeyim, ben pek hatırlamıyordum. Çünkü biz o ilk bölümü resmen 8 ay önce oynadık. Episodik bir oyunun iki bölümü arasına 8 ay girmesi ne demek yahu? Düşünsenize bu hızla oyunun beş bölümünü bitirmek 2018 yılını bulacak resmen.

Shaking the Hive'a başladığınızda güya "*Blues & Bullets*'ın önceki bölümünde" diye hatırlatma yapıyor ama bu hatırlatma çok yüzeysel. Çünkü bazı karakterlerin ismini bile hatırlamadığınızı fark ediyorsunuz (Carlo Bocherini mi, o kimdi ki?). Ayrıca önceki bölümden birkaç sahnenin gösterildiği bu giriş kısmında seslerle dudakların uyumsuzluğu direkt göze batıyor. İşte böyle sevgili okurlar, zamanında resmen merakla beklediğim 2. bölüm bu şekilde maça 1-0 yenik başlıyor.

FAREYLE AL CAPONE YAKALAMA

Yeni bölüm yine bir flashback ile başlıyor, Delphine isminde bir kadınla randevumuz var ve onun görev başında Al Capone tarafından öldürülen ortağımız Jim Dockers'ın eşi olduğunu öğreniyoruz. Tabii flashback olayının anlamı da burada, çünkü biz onunla buluştuğumuz sırada Jim hâlâ hayatta ve hâlâ ortağımız. Böylece oyunun ileriki bölümlerinde de çocukların kaçırılmasına ek olarak Eliot'un özel hayatında yaptığı seçimler ve bu seçimlerin etrafındaki kişiler üzerindeki etkilerini de öğreneceğimizi anlamış oluyoruz aslında. Bu kısa flashback sahnesinden sonra ilk oyunda kaldığımız yerden, yani Osmond Burke rolüne bürünerek Nicolai Ivankov ile buluşma anımızdan başlıyoruz. Amacımız aynı, Al Capone'un kaçırılan torunu Sofia'nın izini bulmak.

İkinci bölüm nedense ilk bölümde bulunmayan teknik sorunlara sahip. Tamam, Eliot'ın komik ötesi koşuşunu teknik sorundan saymayacağım ama fps düşüşleri ve gölgelerin bazı karakter modellerini bozması hiç hoş olmadı. 8 ay içinde teknik altyapı olarak geri gitmeyi nasıl başardıklarını gerçekten bilmiyorum.

Oyunun Türkçe desteği var ve ben de bunu denemek için baştan sonra Türkçe oynadım. Çeviriler oldukça iyi, yer yer deyimlerle ilgili anlam hataları olmuş ama o kadarı görmezden gelebilir. Rahatsız edici kısım ise muhtemelen kontrol eksikliğinden dolayı sıkça imla hatası ile karşılaşmak oldu. "İğne" yerine "iğle", "köstebek" yerine "köspebek" gibi kelimelerle karşılaşmak; ya da "Reddedilenler" olarak çevrilmesi gereken "Rejected" karşılığında "Reddedildi" kelimesini görmek anlık olarak o sahneden kopmaya neden oluyor, bu konuda çok daha dikkatli olunmalıydı.

PSYCHEDELIC BLUES

İkinci bölüm de aynı ilk bölüm gibi soyut ve etkileyici sahnelere sahip. İlk bölümdeki cehennem sahnesini, dev harflerin arasında ilerleyişimizi hatırlarsınız. İkinci oyunun bu konudaki bombasıysa kâbus sahnesi. *Max Payne*'e atıf yaparcasına boşluktaki kırmızı ince bir çizgi (halı) üzerinde yürümemiz, bir korku oyunundan fırlamış gibi görünen sahneler, ölü hemşireler ve rahatsızlık hissi ile inanılmaz bir sekans olmuş. Kâbus sahnesinden hemen önce verdiğimiz bazı kararların burada doğrudan yüzümüze vurulması falan çok güzel bir ayrıntıydı. Ayrıca bölüm boyunca çözdüğümüz tek "ipucu birleştirme" kısmının ardından gelen "çıkarım" kısmı da çok iyiydi, beyaz siluetlerle anlatım tekniği gerçekten olağanüstü bir düşünce.

Sonuç olarak *Shaking the Hive* teknik kusurları olsa da anlatım ve sürükleyicilik bakımından ilk bölümden aşağı kalmıyor. Ne olacak diye merak ederek bir oturuşta bitirilen bir oyun güzel bir oyundur, ama üçüncü bölüm de böyle bekletecekse tüm bölümleri biriktirip öyle girişmek çok daha iyi bir fikir olabilir.



- Kâbus sahnesi çok iyi
- Müzik ve seslendirmeler kalitesini korumuş
- Hikâye kendisini hala merak ettiriyor
- Hızlı yürüme eklenmiş

—

- Teknik aksaklıklar yaramamış
- Hızlı yürüme çok komik olmuş
- Çatışma sahneleri çok fazla ve gereksiz uzun
- Çeviride yer yer hatalar mevcut

7+

SON KARAR

Teknik açıdan ilk bölümün gerisinde kalmış olsa da hikâye hâlâ sağlam.

ps3 win

Tür: Gerçek Zamanlı Strateji **Yapım / Dağıtım:** Zillion Whales **Dijital İndirme:** 18 TL (Steam) **Dahası İçin:** mushroomwars2.com/voyna-gribov-original/

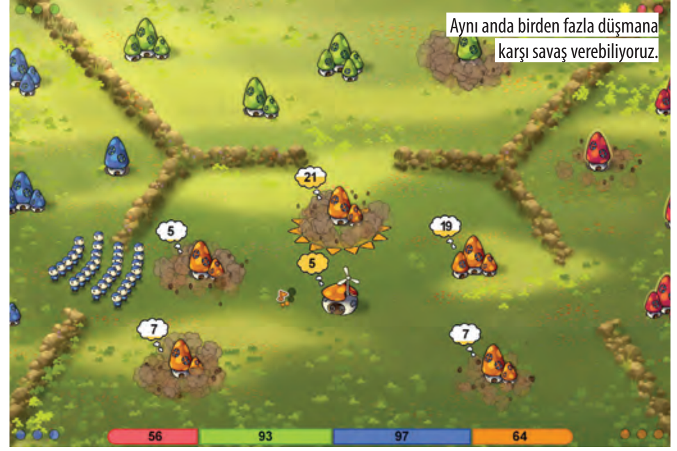
MUSHROOM WARS

İMPARATOR MANTARI AŞKINA -FURKAN KİRAZOĞLU

Hazır mısın asker? Şu bitkisel hayatını sonsuza dek değiştirecek bir savaşa girmek üzeresin. Bugünden sonra hiçbir şey eskisi gibi olmayacak. Hain düşmanlarımızın kökünü kazıyana, zaferin tatlı kokusunu elde edene kadar canla başla mücadele edeceğiz. Özgürlüğümüz, bağımsızlığımız, ormandaki meşe ağacının gölgesinde bekleyen minik yavru mantarlarımız için… Artık ailen, sevgilin yok. Her şeyi geride bırak. Şu andan itibaren güvenmen gereken kişi ben, yani komutanın ve yanındaki binlerce mantar kardeşiniz!

İyi dinle mantar asker. Seni savaşa yollamadan önce yapman gerekenlerden bahsedeceğim. Mis gibi bakteri kokan bu topraklara adım attığın ilk anda bir ev göreceksin. Çekinme, hemen yerleş. Girdiğin bu şirin yuva ve kardeşlerinin ele geçirdiği tüm yuvalar savaş alanındaki en güvenli bölgen olacak. Hemen güvendeyim diye kök salma ama. Çalışacaksın! Pişmiş kaşarın altındaki mantar dostlarımız gibi çalışacaksın! Yuvanın içinde olduğun her an yeni mantar askerlerin pörtlemesi için uğraşacaksın! Eğer yeteri kadar hızlı üreyemezsen kardeşlerinle birlikte daha gelişmiş bir yuva uğruna sporların yardımına koş. Sakın unutma seni küf kafalı penisilin aşısı! Yuvalar ne kadar gelişmişse yeni askerler de saflarımıza bir o kadar hızlı katılacaktır.

Yumuşacık yüzeyli yaprakların üzerine yayıldığın yeter! Artık savaşın gerçek yüzünü tatma zamanı. Şapkalı yoldaşlarının bir parçası olduğu o topraklarda gördüğün farklı renklerdeki tüm mantarlar ve yerleşim bölgeleri senin düşmanın, acımadan saldır onlara! Tabii öyle kendi başına saldırmak gibi bir kültür mantarı kaprisine de kapılma sakın (iki kalem yaladılar diye artistlenen kültür mantarlarından oldum olası hazzetmem). Yanına ne kadar türdeşini alırsan şansın o kadar artar. Eğer yeterince kalabalık gitmezseniz saflarımıza yeni bir yuva katamazsınız. Bu sefer de o vasıfsız tek hücreli mantarlar evin içinde yeniden kalabalıklaşmaya başlayıp güvenliği sağlayacaktır. Aptal olma asker! Saldıracağın ve savunacağın zamanı doğru seç! Savaş alanını iyi gözlemle! Stratejini doğru belirle! Yapacağın her hata, düşmana vereceğin her açık, avantajın karşı tarafa geçmesini sağlayacak. Bu söyledikleri uzaktan basit gibi gözükse de ne kadar derin bir savaş vereceğine sen de şaşıracaksın. İlk savaşlarında toy olduğun için düşmanı küçümsemek gibi bir saçmalık yapabilirsin. Ama sakın ola ilerleyen savaşların böyle olacağını sanma! Düşman yenilenecek, güçlenecek, zekânı zorlayacak! Biz de zorlu savaşlarda sizleri mantar kaplı kule ve bacasından sporlu dumanlar yükselen ocaklar gibi takviyelerle desteklemeye gayret göstereceğiz; şüpheye düşmeyesin.


Aynı anda birden fazla düşmana karşı savaş verebiliyoruz.

4. BÜYÜK MANTAR MUHAREBESİ'NDEN SONRA

Savaşın tadı lezzetli geldi, öyle değil mi? Biliyordum asker, senin de benim gibi zehirleneceğini biliyordum. Ama zehirlenmek demek bir mantar için güçlenmek demektir! Her savaştan sonra yenisi için umarsız bir istek duyuyorsan korkarım ki artık sen de bir bağımlısın. Seni durdurabilmek için yapabileceğim bir şey yok şapkalı kardeşim. Durma, savaşlarına devam et. Zaferlerimizin üstüne yenilerini ekle. Yakında, bir numaralı düşmanımızla, o uzuvları falan olan, tuhaf görünümlü, kendilerine "insan" diyen varlıklarla tanıştıracağım seni. Kendini zeki sanan o aşağılık canlılarla yapacağımız savaşlar üst kurmayların emriyle başlayacak. O zamana kadar sen şimdiki savaşların keyfini çıkarmaya devam et.

"İki hafta sonra yaşamını yitiren Mantar Joe ve binlerce kardeşinin anısına..."

TAKTİK YAPMAYA ÇALIŞIRKEN MANTARLAR GÖZÜNÜZE O KADAR DA SEVİMLİ GÖRÜNMEYECEK


Elinizin ayağınızın birbirine gireceği anlardan sadece biri…



7 YIL SONRA PC'DE

Mushroom Wars'u gözünüz bir yerden ısırıyor olabilir. Kendileri yedi yıl kadar önce PS3'te ilk çıkışını yapmış, 2013'te de mobil platformlara gelmişti. Şimdi de sıra PC'ye, stratejinin yuvasına geldi.

+
- Basit ama kendince derin yapısı
- Hızlı oynanışı
- Bağımlılık yapıyor meret

−
- Nedense multiplayer sonradan eklenecek
- Zorluk dengesizleşebiliyor
- Müzikler çok tekrar ediyor



SON KARAR

Eğer Mushroom Wars ile ilk kez tanışıyorsanız geçmiş olsun. Bağımlılık yapacak yeni, minik bir strateji oyununuz var.

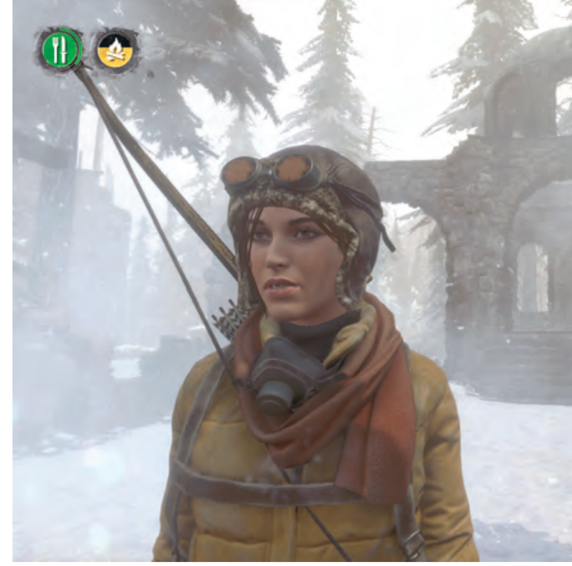


Tür: Aksiyon / Macera **Yapım:** Crystal Dynamics **Dağıtım:** Square / Aral **Dijital İndirme:** 49 TL (Steam), 70,5 TL (Xbox Store) **Yaş Sınırı:** 18
Dahası İçin: tinyurl.com/ogz-103-rottr



NOTU: 7





Az sonra donarak ölecek olsak da selfie'siz kalmayalım.

RISE OF THE TOMB RAIDER SEASON PASS

MEZAR TIRTIKLAMAK İYİ DE, ZOMBİLER NEREDEN ÇIKTI? -EREN ERYÜREKLİ

Fallout 4'ün gölgesinde kalmasa aslında epey keyifli ve ses getirebilecek bir oyundu *Rise of the Tomb Raider*. Bu talihsizliğini PC çıkışında kırdığını düşünüyorum. Ayrıca kaliteli ek içerikler ile beslenmesi de oyunun hayli yararına oldu. Lafı fazla uzatmadan *Season Pass* bize neler getiriyor sıralıyorum.

BABA YAGA: THE TEMPLE OF THE WITCH

Oyundaki Sovyet Madeni bölgesinden ulaşabildiğimiz bu hikâye DLC'si kanımca gayet başarılı. Serinin sınırlarını gerçekliğin ötesine birazcık götürdüğünüzde karşımıza neler çıkabileceğini gayet iyi gösteren bu 1,5 saatlik DLC'de kurtardığımız Naida isimli bir kızın Wicked Valley bölgesinde (yapım kalitesinden ödün verilmemiş çevre tasarımlarında) kaybolan dedesini aramasına yardım ediyoruz. Lara'nın buraya girişte soluduğu polenler sayesinde gördüğü halüsinasyonlar gerçekten yaratıcı ve neredeyse bir korku oyunu hissiyatı veriyor. Gizemli cadı Baba Yaga ise esas düşmanımız. Keşfettiğiniz sırlar, dokunaklı öyküsü ve sondaki eğlenceli boss savaşı da artılardan. Güzel bir kostüm ve yay da bu pakete dâhil.

ENDURANCE MODE

Ana menüdeki Expeditions kısmından ulaşabildiğiniz bu oyun modu geliştirilse kendi başına bir oyun olabilirmiş aslında. Lara, öğeleri rastgele olarak yaratılan genişçe bir haritada hayatta kalmaya çalışıyor ve en büyük düşmanları da ayılar veya Trinity askerleri yerine açlık ve soğuk. Zaman akıp giderken sürekli olarak düşen açlık ve üşüme barınızı avlanarak ve ateş yakarak tazelemeniz gereken modu oynaması bir hayli gerilimli ve keyifli. Ayrıca her bir günü doldurduğunuzda güçlenen düşmanlar da bir süre sonra sizi epey terletecektir. Haritadaki saklı mezarların ve silahların da eksik olmadığı mod, başlangıçta seçebildiğiniz kart bonusları sayesinde tekrar oynanabilirliği epey yükselterek *Season Pass*'in en kıymetli parçası haline geliyor.

COLD DARKNESS AWAKENING

İşte zincirin zayıf halkası. Sibirya'da biyolojik deneylerin yapıldığı büyükçe bir alanda geçen bu DLC paketinde Lara'nın görevi bahsi geçen araştırma merkezini biyolojik salgın etrafa yayılmadan önce imha etmek. Yaklaşık 60-70 dk süren bu paketteki düşmanlarımız ise zombileşmiş Trinity askerleri. Bu arkadaşların sürekli respawn olmaları sinir bozucu bir durum. Ana fabrikayı patlatmadan evvel girdiğiniz 3 küçük rafineride çözdüğünüz bulmacalar ise toplamda 4-5 çeşit ve 3 farklı çözümden ibaret. Basit faaliyetler içeriyorlar ve ana oyunun bulmacalarının tadını kesinlikle vermiyorlar. Üstüne üstlük bir kez bitirdiğinizde bu moda dair her şeyi de görmüş olacağınız için tekrardan oynamak için de pek bir sebep kalmıyor. Zombi avlamaya doyamadıysanız başka tabii.

Açıkçası çok pahalı olmayan fiyatı düşünüldüğünde fena bir içerik sağlamıyor bu *Season Pass*. Baba Yaga'nın hikâyesi ve özellikle Endurance Mode için alabilirsiniz rahatlıkla. Zombi kesmeyi sevenlerse *Cold Darkness* ile biraz eğlenebilirler. Ekstra kostüm ve kartlar için çeşnisi konumundalar, eksikliklerini hissetmeyeceksiniz.

Tür: Macera **Yapım:** Baroque Decay **Dağıtım:** Baroque Decay **Dijital İndirme:** 18 TL (Steam) **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-103-count

THE COUNT LUCANOR

BACAK KADAR BOYUYLA… -İHSAN ASMAN

Çocukluğumu her düşündüğümde sessiz kelimeler canlanıyor zihnimde. Hani uzaktan birinin dudaklarını okur ve sözlerini anlarsınız ama ses yoktur, haliyle sözcüğün tınısını yahut vurgudaki duyguyu ıskalarsınız ya; çocukluk da böyle işte bence, sükût eden anılar var. Ne mutlu ki benimkiler resim resim aklıma düştüklerinde tebessüm ettiren türden. Yine de bu suskun anıları düşündüğümde beni sezgisel olarak hemen yakalayan iki şey oluyor: Merak ve korku. Bir de unutmadan, insan oyuncu olunca o tane tane akla düşenlerin bir kısmı da piksel grafikler oluyor. *The Count Lucanor* işte bu saydığım üçlüyü muazzam şekilde harmanlayarak sadece eskiyi hatırlatmakla kalmıyor; aynı zamanda "büyüklerin" de hep çocuk kaldığını düşündürtüyor.

BİR VARMIŞ BİR YOKMUŞ…

Oyunda on yaşına henüz basmış, ancak tunduğu hayalleri ve hayattan beklentileri yaşını ziyadesiyle aşan Hans'ı kontrol ediyoruz. Oyun, kendisinin doğum günüyle açılıyor. Ama bu öyle neşeli bir parti değil; annesi ona hediye alamadığı için Hans'ın tepesinin attığı ve evini terk ettiği buruk bir veda. Bunun sonrasıysa hayallerini ve beklentilerini hepten değiştirecek kanlı ama büyüleyici bir macera. Kendine varis arayan yaşlı bir kontun kalesine varıyor ve bir sonraki kont olmak için birtakım bulmacaları çözmeye başlıyoruz. Ama hikâye çok daha fazlasını vadediyor; emin olun dinledikten sonra pişman olmayacaksınız.

Lafı uzatmanın âlemi yok: *The Count Lucanor* son zamanlarda oynadığım en samimi ve özgün oyun. Önünüze piksel piksel serilen bu masalsı dünya, onu keşfetmeye başladığınız ilk andan itibaren sizi içine almayı başarıyor. Daha kapıyı çarpıp dışarı çıkar çıkmaz etkileşime girmeye başladığınız orman hayvanları, çeşitli obje ve kişiler, oyunun çizgisel ilerlemeyeceğinin işaretini en baştan veriyor. Oyunun bu açık dünya sayılabilecek yapısı, keskin geçişlerle yaratılan ve oyuncuyu tedirgin etmeyi layıkıyla başaran benzersiz atmosferle besleniyor. Şahane görsel anlatımı, chiptune hale getirilmiş Bach'ı, ince mizahı ve piksel-anime ara sahneleri ile *TCL* gerçekten de diğer oyunlara kıyasla farklı bir yerde duruyor. Teknik anlamda hiçbir sorunu olmaması ve sade kontrolleri de tüm bu güzellikleri (ya da korkunçlukları) daha da belirgin ve takdir edilesi bir hale getiriyor.

Oynanıştan bahsetmeye, *Zelda* ve *Pokemon Gold/Silver* serilerini hatırlatarak başlayabilirim. Öncelikle *TCL* de tepeden görüşle oynanıyor. Bu iki serinin, birbirine bağlanan mekânlar ve çevreyle etkileşim olanakları gibi karakteristik özellikleri oyunumuzda da mevcut. Bunların yanı sıra gizlilik mekanikleri de oynanışı çeşitlendiriyor. Kalenin içerisinde, karanlığı elinizdeki mumla yararak dolaşırken karşınıza çıkan meşum yaratıklarla dövüşemiyorsunuz; ne de olsa küçücük bir çocuksunuz. Dolayısıyla kaçıyor ve saklanıyorsunuz: Yeri geliyor masanın, döşeğin altında tutuyorsunuz soluğunuzu, yeri geliyor ızgara deliklerinden girerek dar geçitlerde fare gibi sürünüyorsunuz. Ayrıca mum kullanımı da gerginlik veren isabetli bir tercih olmuş. Mumları sadece önünüzü görmek için değil, labirenti andıran bucaksız odalarda geçtiğiniz yerleri işaretlemek için de kullanmak mümkün. Karanlık koridorlarda duyacağınız seslerse fazlasıyla ürkütücü olmayı başarıyor.

Bulmacalar ne zor ne de kolay. Tat kaçırmadan, işlerini gerektiği gibi yapıyorlar. İyi işleyen bir diğer unsur da karar sistemi. Aldığınız kararlar hem bulmacaların çözüm güzergâhını hem de oyundaki farklı sonlara ulaşmayı etkiliyor. Envanterinize kattığınız objeleri nasıl kullandığınız, karşılaştığınız kişilerle kurduğunuz ilişki -karma bu oyunda işliyor, evet-, hepsi ayrı ayrı belirleyici. Karşılaştığımız NPC'ler çok iyi yazılmış, hepsi hikâyeyi daha bir cazibeli kılıyor. Bir de oyun sizi çoğu noktada kaynak planlamaya itiyor. Mesela kayıt alma işlemini, kale avlusunda bulunan çeşmedeki kargaya bir altın vererek gerçekleştiriyorsunuz. Dolayısıyla hangi durumda kayıt almanın daha öncelikli olacağına dikkat etmek lazım. Zira onun yerine, aynı avluda bulunan tüccardan gidişatı etkileyecek önemli objeler de satın alabilirsiniz. Son olarak, oyunun 4-5 saat sürdüğünü ekleyeyim.

Daha söyleyecek çok sözüm var ama yerim yok dostlar. Kısacası taş gibi bir bağımsızımız daha oldu. Alın, oynayın ve oynatın.



Söylemiş miydim, çocuklara uygun bir oyun değil bu…





- Muhteşem atmosfer
- Üslubu kendine özgü ve çok tatlı
- Tadı damakta kalan, farklı sonlarıyla güçlenen hikâye
- Karar sistemiyle perçinlenen tekrar oynanabilirlik

—

- Koşma tuşunun olmayışı
- Belki birazcık daha uzun olabilirdi, doyamadım

8+

SON KARAR

Tüm oyungezerlerin denemesi gereken keyifli bir oyun deneyimi. İlk Clock Tower'ın "hakiki" varisi.



Çok tatlı NPC'lerimiz var, Giulia da onlardan biri.



Tür: TPS - Aksiyon - DVO Yapım: Behavior Interactive Dağıtım: Bandai Namco Fiyat: 59 TL (Playstore) Dahası İçin: eternalcrusade.com

Beklediğimiz ve bulduğumuz aksiyon W40K'ya yakışır cinsten: Kaotik ve şiddetli!





WARHAMMER 40K ETERNAL CRUSADE

HAYALİME BİR ALFA TEST KADAR UZAKTAYKEN -GÖKER NURBEYLER

Eski okuyucularımdan biriyseniz 1999'dan beri en az 2-3 kez World of Darkness ve W40K evrenlerinde geçecek bir devasa online'ın nasıl olabileceğiyle ilgili yorumlarımı okumuşsunuzdur. Şu an bunlardan bir tanesine hiç olmadığım kadar yakınım ve kendisini kayırmamak için zor duruyorum. Şimdiden söylemeliyim ki henüz alfa sürecindeki *EC*, bir MMO olmaktan hayli uzak bir noktada. Önümdeki alfa, W40K'da geçen, görsel açıdan zengin (Unreal Engine 4) bir team-deathmatch.

ASTARTES YA DA CHAOS, İŞTE TÜM MESELE BU

EC'de şimdilik Space Marine (SM) ve Chaos Space Marine (CSM) taraflarını oynayabiliyoruz. Takımlar kendi taraflarındaki Chapter'lar ile birlikte mücadele ediyorlar. Mevcut Chapter'lar arasında SM'de Ultramarines, Blood Angels, Dark Angels ve Space Wolves; CSM'de ise Black Legion, World Bearers, Iron Warriors ve Night Lords'u görebiliyoruz. Alpha Legion ve Imperial Firsts de bu listeye eklenecek. Chapter'lar pratikte kozmetik durumda. Oyuna henüz elit ve kahraman sınıfları eklenebilmiş değil. Sınıf olaraksa Tactical Devastator, Assault, Apothecary ve Ground Assault; karşıda ise Traitor, Havoc, Raptor, Aspiring Sorcerer ve Traitor Assault bulunuyor.

Oyuna eklenmiş 3 araç yer almakta. Mücadelede ele geçirilen noktalar genelde kapalı alanlar olduğundan nokta ele geçirirken Predator atışına maruz kalmıyoruz. Ancak haritalar yeterince büyük olsa da işini bilen Marine açık alanda da denk getirebiliyor, tecrübeyle sabittir. Yalnız Henüz Terminator veya Dreadnought'tan eser yok. Peki ne var? Bolter var, jump pack ile birinin üstüne binmek var, power sword var, kalkan var. Şahsen Assault Marine ile enseye binenlerden olmaya çalıştım. Metalin metale çarpma sesi ve chainsword gerekli motivasyonu sağlıyor. Heavy Bolter'ı münasip bir yere kurup gelen geçeni taramak da önerilebilir, fakat hantallığınız sebebiyle böğrünüze power sword'u yiyiveriyorsunuz. Ölmeden önce yerde kan kaybederek sürünmek oyuna bir gerilim unsuru katıyor. Bu esnada sizi bulan kişi takım arkadaşınız ise ayağa kalkabilir, düşmansa fena şekilde öldürülebilirsiniz.

Erken erişim sunucularında henüz oturmuş takım oyunları görülmediğinden şimdilik kan kaybetmeye başladığımızda İmparator'un veya Nurgle'ın yanına gidiyoruz. Oyunda bir cover sistemi mevcut ama bir *Gears of War*'daki kadar yoğun değil.

SM ve Chaos birbirine çok benzer mekaniklerde olduğundan PvP haritalarındaki ana farkı Ork ve Eldar eklendiğinde görebileceğiz. PvE haritaları ile Tyranid'lerin eklenmesi de farklı bir hava katacaktır.

MODERN KALE KUŞATMALARI

EC'nin erken erişiminde teknik ve denge anlamında ciddi optimizasyonlara ihtiyacı var. Yapımcılar bunun farkında olduğundan üst üste güncellemeler geliyor. Bu yazıyı yazdığım esnada gelen yama ile haritalardaki oyuncu kapasitesi 64'e çıktı, Stronghold modu ile Imperial Fortress Harkus eklendi. Stronghold modunda saldıran ve savunan iki taraf bulunmakta. Saldıran taraf süre dolana kadar tüm noktaları ele geçirirse kazanıyor. Savunan tarafın can sayısı sınırlı tutularak savunma avantajı dengelenmiş. Gayet mantıklı.

Yapımcılar oyunu lansman sonrasında da ücretsiz içeriklerle desteklemeye kararlı. Son resmi oyun blogunda *EC*'de içeriklerin her 3 ayda bir ücretsiz ekleneceğini söyleniyor. Yapımcı oyunu yaza yetiştirmeyi hedefliyor ama sözlerini tutması için 3. çeyreğe sarkabilir. Olgun bir oyunu tercih edeceğimizden acelemiz yok.





+
- W40K atmosferi
- Görsel ve işitsel doygunluk
- Farklı chapter'lar

−
- Ciddi optimizasyon lazım
- Henüz sürekli tekrar hissi hâkim
- Çıkmasına birkaç ay kala halen alfada

SON KARAR

Benim gibi üzerinde W40K yazan her şeye koşuyorsanız şimdiden alıp tadını çıkarabilirsiniz.

inceleme
Geç Kalan Noyan
Acelesi olmayan oyunculara

win



Noyan the Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar bu ay, sağolsunlar, Fatih Alkan ve Mert Yavuz dışında mesaj gelmeyince Dirt: Showdown çekilişini önümüzdeki aya erteledik. Son 1 - 2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Tekrar belirteyim; çekilişte güzel bir yarış oyununu, Dirt: Showdown kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere.

Tür: Macera **Yapım:** Owlchemy Labs **Dağıtım:** Owlchemy Labs **Dijital İndirme:** 24 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 12
Dahası İçin: en.wikipedia.org/wiki/Dyscourse

DYSCOURSE

ANA KARADAN UZAK ANA KARARLAR -NOYAN AKATLI

Merak ediyorum; ıssız ada dediğimiz etrafı denizle çevrili kara parçası, 18. yy klasiği *Robinson Crusoe*'dan 2000'li yıllar TV efsanesi *Lost*'a kadar kaç öykünün mekânı olmuştur acaba… "Issız ada" her türlü anlama ev sahipliği yapabilen bir geniş kavram, farkındayım; palmiye ve hindistancevizi ağaçlarıyla çevrili tropikal bir yer de olabilir, sizden başka kimsenin bilmesine izin vermediğiniz düşünceler çöplüğüne de dönüşebilir, hayal gücünüze kalmış orası. Şapkalı, şortlu beyaz adamı kazana atıp pişmesini bekleyen, mızraklı tamtamlı kabileler de olabilir, sessizce yaklaşan kocaman kediler ya da devasa ağlarıyla tuzaklarını kurmuş örümcekler, umulmadık köşelerde çırpındıkça kurbanını daha çok içine çeken bataklıklar da…

ÇEŞİT ÇEŞİT KAZAZEDE

Bu ay kısaca bahsetmeye çalışacağım oyunumuz da ıssız adada geçen bir macera. Öneri mesajı okuyucumuz Ahmet Torun'dan gelmişti, kendisine teşekkür edeyim unutmadan. Sağ olsun, 4 - 5 ay önce, yeterince reklamı yapılmamış bir düzine kadar macera oyununun listesini göndermişti Ahmet, ben de geçen ayki *Perils of Man*'den sonra o önerdiği listeden ikinci macera oyununu yazıyorum. Hadi çok uzattım, başlayalım: Talihsiz bir uçak kazasının ardından bir grup yolcu kurtulur ve iyot kokulu soluğu, sözü geçen ıssız adada alırlar. Maceranın şenlenmesi için birbirini tanımayan, birbirinden farklı yaşta, değişik hayat felsefesine sahip insanlardan oluşmuştur hayatta kalanlar grubu.



Grubumuz kamp ateşi başında, bir geceyi daha devirmenin rahatlığını yaşıyor.

Biz, 26 yaşında ve kaza öncesi bir cafede kahve servisi yapan Rita'yı W.A.S.D.'liyoruz. Kontroller de mantığa uygun ve basit: WASD veya oyun kolunun sol analoğu hareket, boşluk - Enter ya da A tuşu konuşma - etkileşim için kullanılıyor. İki boyutlu ve basit bir çizgi film tarzı grafikler, midi türünü andıran müzikler, *The Sims*'teki gibi anlamsız mırıldanmalardan oluşan diyalog efektleri sade atmosferi solumamıza destek oluyor. Bence en güzel özellik de bu diyaloglarda zaten, "su aramaya gidelim mi yoksa kampı mı koruyalım"; "George önden gitsin, veya Garrett, olmadı ikisi de beklesin ben Rita'yı göndereyim" gibi öykünün gidişatını etkileyen kararlar veriyorsunuz, bu da doğal olarak tekrar oynanabilirliği artırıyor. Yapımcı ekibe göre senaryo, klasikleşmiş eser Sineklerin Tanrısı ile başta söz ettiğim Lost dizisinin karışımı, zombiler hariç biraz The Walking Dead de var formülde. Gerçekten oynarken özellikle Sineklerin Tanrısı ve Lost havasını adada hissettim fazlasıyla.

Sonuç olarak, tekrar oynanabilirliği yüksek, basit görünen, sade ve sevimli bir macera oyunu yer aldı bu ayki geç kalmışlar köşemizde. Denk getirip de oynarsanız, bizim gibi bir oyun meraklısı olan Garrett'ın repliklerine kulak verip göz gezdirin derim adayı terk etmeden önce. Unutmadan, ana menüde bir de bonus öykü var ki, ismi ve konusu bile yeterince komik, oynayanların tatmin edici düzeyde eğleneceğini tahmin ediyorum şimdiden…

7

SON KARAR

Sade atmosferi, mizahi öyküsüyle maceraseverlerin listesinde yer almayı hak eden bir oyun.

80'LERDEN GELEN ADAM



1960 yapımı bir film seyrettim bu ay video kasetten. Swiss Family Robinson - İsviçreli Robinsonlar; korsanlar ve türlü tehlikeyle dolu bir adada yaşamak zorunda olan kazazede bir ailenin maceraları neşeli bir üslupla anlatılıyor, tam bir Pazar sabahı aile filmi, komedi - macera muhabbeti yani anlayacağınız.

OYNUYORUM

1. Dirt Rally (PC)
2. UFC 2 (PS4)
3. The Sims 4: Get Together (PC)
4. NBA 2K16 (PS4)
5. Tom Clancy's The Division (PC)

BEKLİYORUM

1. Dark Souls 3 (PC)
2. MLB The Show 16 (PS4)
3. Uncharted 4: A Thief's End (PS4)
4. Homefront: Revolution (PC)
5. Mafia 3 (PS4)



inceleme | DLC win

Tür: RYO Yapım: Bethesda Dağıtım: Bethesda / Aral Dijital İndirme: 35 TL (Playstore) / 109 TL (Season Pass - Playstore)
Yaş Sınırı: 18 Dahası İçin: fallout4.com/games





Ada yeni robot kankamız. Karakter olarak da fena değil aslında.

FALLOUT 4 AUTOMATRON

ESKİ TOST MAKİNEMİ ÖZLÜYORUM

-ONUR KAYA

Fallout 4 geçen senenin en heyecanla beklenen oyunlarından biriydi. Aynı zamanda çıktıktan sonra en çok tartışma yaratanlarından da biri oldu (yılın oyununu seçerken nasıl delirdik bir bilseniz). Oynanış, hikâye ve görev içeriği benim de dahil olduğum bir kısım insan tarafından yetersiz bulunmuştu. Tabii ne zaman böyle bir şeyden şikâyet etsek, bir sonraki sefere ilk halini mumla arar oluyoruz, orası ayrı. Ayrı dediğime bakmayın, *Automatron*'dan bahsediyorum.

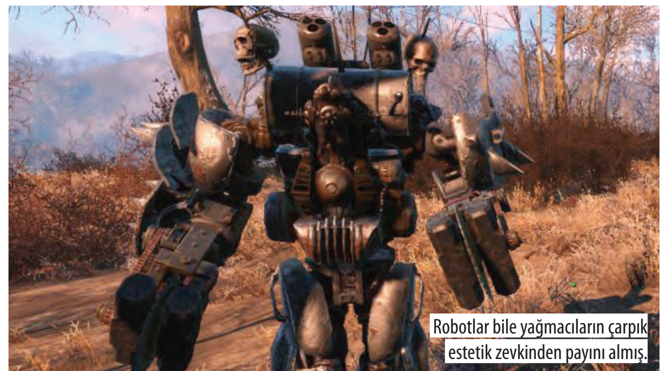
Automatron, birazcık sağ gösterip sol vuran bir DLC. Kapak resmine baktığınızda size ilginç, sadece *Fallout* evreninde yaşanacak türden hafif absürt bir hikâye anlatmaya tenezzül edeceğini düşünebilirsiniz ama şişirdiğiniz hayal balonlarına iğne batırayım; 3,5-4 saat kadar süren *Automatron* başında, ortasında ve sonunda girdiğimiz nispeten kısa birer diyaloğu saymazsak, vaktiniz baştan sonra robot vurmakla geçiyor. Hani yok ettiklerimizden düşen eklenti parçalarının da yardımıyla yenilerini yapamasak, ciddi anlamda robot soykırımı yapıyoruz demek işten bile olmazdı. İşin hikâye kısmı (komik 1-2 an olsa da) tamamen fiyatı yükseltmek amacıyla yapılmış gibi zorlama. Sonu daha bile zorlama. "Daha iyisi nasıl yapılırdı?" diyorsanız, *New Vegas*'ın *Old World Blues* eklentisine bir bakın derim ben. Tost makinesi yeter :) Neyse konuya dönelim, boş beleş görev zincirini çıkarıp bir kenara koyabilsek, crafting kısmında oyunun eklediği anlamlı içerik, yarı fiyatına satılan *Wasteland Workshop*'tan çok da fazla, ya da daha uzun süre oyalayacak kalibrede değil.

Gene de yiğidi öldürelim hakkını yemeyelim, kendi robotumuzu yapabilme olanağımız güzel bir özellik olmuş. Hani o ilk karşılaşmada "ee kafası patlasın ne olacak ki?" deyip tek atışta öldürüldüğünüzü gördüğünüzde küfrettiğiniz Assaultron robotları var ya? Onlar da dâhil pek çok farklı robotu birebir ya da karma şekilde inşa edebiliyorsunuz. Assaultron başlığına Sentry kolları ve bacakları takmak, hatta bunlara ekstra ağırlık kapasitesi gibi modifikasyonlar yapmak mümkün. Önceden de uyarayım, bol taşıma kapasitesine kanmayın; Sentry Bot alt gövdesi kullanırsanız robotunuzun her yere takılmasına ve takılınca çatır çutur sesler çıkarmasına delirebilirsiniz. Sonuçta işin özü bu yani; kendimize robot yol arkadaşları / NPC'ler yapmak ya da hâlihazırda bize sunulan Ada ve Jezebel ile takılıp onları modifiye etmek. Oyunun eklediği yeni ekipmanlardan güzelleri, T-60 Tesla zırhı ve Tesla Rifle silahı da pastanın kreması.

Sonuçta *Automatron*, *Season Pass* içinde ya da indirimden edinebileceğiniz ama tam fiyatta tercih etmenizi gönül rahatlığıyla tavsiye edemeyeceğim, kanımca içerik kalitesinden ziyade fiyat/performansta başarısız, vasat bir DLC olmuş.

+1: WASTELAND WORKSHOP

Fallout 4'ün minik, varlığıyla yokluğu belli olmayan eklentisi Wasteland Workshop'u anlattığımız, minik, varlığıyla yokluğu belli olmayan kutumuza hoş geldiniz. Sadece hoş giriş cümlesi olsun diye yazmadım tabii bunu; WW, düşük fiyatı ve içeriğiyle, Skyrim'e çıkan Hearthfire'a yakın duruyor. Tamamen mekanik odaklı, kendine ait bir görev zinciri olmayan ufacık bir paket, o yüzden ayrıca not vermeye gerek görmedim. Yerleşim yeri inşa etme kısmına yeni bir özellik ekliyor; vahşi hayvan yakalayıp evcilleştirme. Bunu yapmak için her hayvanı çeken etlerden buluyor ve onun sığabileceği boyutta bir kafes inşa ediyoruz. Beta Wave Emitter denen naneden yapıp hayvanları sakinleştiriyoruz, Deathclawlar falan boynu bükük etrafta dolaşmaya başlıyor. Yalnız oyunun havasını ve ciddiyetini biraz fazla bozan bir kısmı var kafes inşasının, o da sadece hayvanlarla kalmıyor oluşumuz. Hadi Super Mutantlar süzme salak, onlara sözüm yok da, bildiğiniz, üzeri "içerde beleş şişe kapağı var" yazılı kafeslerle yağmacı yakalıyoruz. Fallout evreni dâhilinde bile biraz saçma gelmiyor desem yalan olur. Bunun haricinde bir de kırmızı köşe - mavi köşe olayına girip, hayvanlarımızı ya da yerleşim yerinde masum masum karpuz diken, ekin biçen sakinlerimizi dövüştürebiliyoruz. Gerçi yazarken aklıma geldi, Mama Murphy ile Preston'ı dövüştürmeyi ben niye düşünemedim? Kendine koltuk yaptırdığından beri oturduğu yerden kalkmıyor kadın ya, bari bir işe yarasın. Gidip deneyeyim, bakalım oyun izin verecek mi…



Robotlar bile yağmacıların çarpık estetik zevkinden payını almış.



MODUMUZ DÜŞMEZ, MOD İNDİRİRİZ! SEMT ÇOCUĞUYUZ!

MOD DÜNYASINDAN HABERLER



FAR CRY PRIMAL DA HAVALI POPÜLER OYUNLAR GİBİ OLMAK İSTİYOR

Ubisoft'un foyasının ortaya dökülmeye başladığı dönemlere geldik nihayet, bayılıyorum. Beyinsiz tüketicilerin her yıl aynı oyunu satın alma alışkanlığını istismar ederek iki oyunda bitmesi gereken serileri don lastiği gibi uzatırlarsa, elbette nihayetinde yenilik getirmemekle suçlanırlar. Far Cry serisini ele alalım: İlk oyunda sizi askerlerle dolu tropik bir adaya mahsur bırakıyor, böylelikle ardından gelen koca bir nesil oyun için haritayı çiziyordu. Sonra oyunun yarısında işe yaratıklar dahil ederek olayı mahvettiler ve şimdi 4 oyun sonra, yaratıkları tekrar dahil ederek "yenilik" eklemeye çalışıyorlar.

%99'u, serinin önceki iki oyunuyla aynıyken Primal'ı "yeni" gösterebilecek ne var? Bu noktada Rise of The Tomb Raider'ın Endurance modundan mı ilham aldılar bilemiyorum ama Far Cry Primal, bu ay oyuna gelen bir güncellemeyle, kendisine hayatta kalma mekanikleri ekleyerek farklı olmaya çalışmış. Avladığınız hayvanların etini topluyor, kamp yerlerinde uyuyor, düşmanlardan daha fazla hasar alıyorsunuz. Ayrıca isteğe bağlı olarak oyun boyunca tek bir ölme hakkınızın olduğu bir de permadeath modu var. Ama bütün bunları oynarken ne kadar sonradan yapıştırma, ne kadar sırf "yeni bir şeyler ekledik ya işte arkadaşım!" demek için eklenmiş şeyler olduklarını buram buram hissediyorsunuz tabii.

FALLOUT 4'TE SURVIVAL

Boşuna demiyorum, "Bethesda oyunlarını hemen almayın, en az bir 6 ay bekleyin, adamlar da oyunu buna göre tasarlıyorlar, oyunculara bedavaya bug ayıklatıyorlar" diye. Bir serideki oyunlar arttıkça, bazı sevilen özellikler kaybolup, oyun git gide daha aksiyon odaklı hale geliyorsa, bir şeyler ters gidiyordur. Survival oyunlarıyla ilgili ne düşünüyorsunuz bilmiyorum ama Fallout serisinde olmayacaksa hiçbir yerde olmaz bu iş gibime geliyor. Nükleer felaket sonrasında bir çölde de açlık ve susuzluktan ölemeyeceksek, ne zaman öleceğiz yani, değil mi? Geçtiğimiz ayın sonunda Bethesda da nihayet olaya ayılmış olacak ki, Hardcore zorluk seviyesinin yerine geçen (yerine geçmeseydi de, isteyenler için opsiyonel olarak başka bir zorluk seviyesi falan sayılsaydı daha iyiydi be Bethesda, ha?) Survival modu için ilk betanın ardından, şu an tam halini de oyunun resmi 1.5 güncellemesiyle oyunculara sundular. Keyifli ölmeler dilerim efem!



17 YILDAN SONRA, MOD EFSANESİ FILEFRONT KAPANIYOR

Uzun yıllardır mod indirenler bilir, Nexus sitelerinden önce, indirdiğimiz modların büyük çoğunluğu FileFront adında bir hosting sitesinin sunucularından indirilirdi. FileFront, 2010 yılında satıldıktan sonra isim değiştirip, "GameFront" haline gelmişti. 15 Nisan tarihli bir blog girişinde ise, GameFront aniden kullanıcılarına, sitenin 30 Nisan tarihinde kapanacağını ve önemli dosyalarını o zamana kadar indirmeleri gerektiğini söyleyerek kalpleri kırdı.

Haberin sadece 15 gün önceden duyurulması mod camiasında panikle karışık bir hüzün yarattı. İnsanlar bir yandan site kapanmadan eski ModDB – FileFront yıllarını yadetmek için GameFront forumlarında toplaşırken, ModDB, insanları FileFront modlarını yedeklemek amaçlı bir projeye yönlendirmeye çalıştı. Binlerce oyuncu FF sunucularını meşgul ederek, indirebildikleri kadar dosyayı indirip yedeklemeye odaklandı. Ben bu yazıyı yazarken 29 Nisan gecesi, ve henüz işler nasıl sonuçlanacak bilmiyoruz. Ama her şeye rağmen, hoşça kal FileFront ve güzel anılar için teşekkürler :)



N'aber!

Cowabunga, sevgili okur! Seni bilmiyorum ama Nisan ayı benim için çok yıpratıcı geçti, üstüne bir de bu yazıyı yanlışlıkla kaydetmeyi başaramayıp ikinci kez yazıyorum şu an. Artık cidden arkama yaslanıp, keyfime göre modladığım kaliteli bir oyunla biraz tembellik yapmak istiyorum, fakat zaman yok! Oyun oynamanın en keyifli olduğu yıllarda okulda çocuk, boş vaktin en bol olduğu emeklilik yıllarında da evde ihtiyar olacak olmamız çok adaletsiz geliyor. Ne dersin sevgili okur, tarihin ilk babacan oyunlar oynayan ihtiyar oyuncu nesli olur muyuz sence? **-Erim**

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

SOULS SERİSİNİN OYUN DÜNYASINI NE KADAR ÇOK ETKİLEDİĞİNİN FARKINDASINIZ, DEĞİL Mİ? SADECE BU AY BİLE 2 SOULS BENZERİ OYUN ÇIKTI. LORDS OF THE FALLEN'I, DRAGON'S DOGMA'YI FALAN DA DÜŞÜNÜRSENİZ... TARİHİN AKIŞINI DEĞİŞTİRMEK BÖYLE OLUYOR HERHALDE.

FPS (First Person Shooter)



RAINBOW SIX: SIEGE
PC, PS4, X-One

Göreve stratejik yaklaşmayı ve takım içi iletişimi ön plana koyan FPS oyuncularının yüzü yıllardır gülmüyordu. Ta ki Rainbow Six: Siege çıkana dek... Belki daha uygun fiyatlı olsa dünyanın en popüler FPS'si olabilirdi ama şu haliyle bile dev bir oyuncu kitlesine sahip. Hadara hödörö daldığınız FPS'lerden farklı bir şey ister iseniz radarınıza alın.



Far Cry Primal
PC, PS4, X-One
Far Cry formülünü baştan yazmıyor ama Taş Devri'nde geçen kaç açık dünya FPS'si var ki?



Superhot
PC, X-One
Zamanın siz hareket ettikçe aktığı, hem stratejik hem de şiddetli bir yapım.



Call of Duty: Black Ops III
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Ucundan da olsa yeni bir şeyler deneyen CoD, bu sene de en çok oynanan FPS ünvanını kaptırmıyor.



Star Wars: Battlefront
PC, PS4, X-One
Star Wars'un eski üçlemesini biraz olsun seviyorsanız efsane savaşlara iştirak etme fikrine karşı koymak zor.



Halo 5: Guardians
X-One
Serinin hikâyesini tersyüz eden Guardians, hem tek kişilik, hem de çok oyunculu tarafıyla çok sağlam.


Klasik

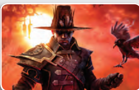
Medal of Honor: Allied Assault
PC
Gerçekçi veya gerçekçiye yakın FPS'ler ana akım haline geldiyse bu oyun sayesindedir.

RYO (Rol Yapma Oyunu)


Yeni

THE BANNER SAGA 2
PC

BioWare'den ayrılan yapımcıların elinden çıkan The Banner Saga muhteşemdi. Üçlemenin ikinci oyunu ise öncülünün daha da üstüne çıkabilmeyi başarmış. Viking kültüründen esinlenen etkileyici hikâyesiyle ve derin, taktiksel savaş sistemiyle The Banner Saga 2'nin büyüsüne kapılıp gitmemek pek mümkün değil.



Grim Dawn
PC
Titan Quest ve Diablo II'yi özlediyseniz, aynı karanlık atmosferi Grim Dawn'da yakalayabilirsiniz.



Undertale
PC
Peki ya oyundaki her düşmanın bir kişiliği olsaydı ve onları öldürdüğünüzde gerçekten ölselerdi...?



The Witcher 3: Wild Hunt
PC, PS4, X-One
The Witcher 3, hikâyesi, karakterleri, oynanışı ve inanılmaz dünyasıyla şimdiden efsane oldu bile.



Pillars of Eternity
PC
Eski tip RYO'ların size hitap etmeyeceğini düşünüyorsanız Pillars of Eternity fikrinizi kökten değiştirecek.



Bravely Second: End Layer
3DS
Square-Enix'ten FF veya DQ dışında yeni ve sağlam bir JRYO serisi görmek gözlerimizi yaşartıyor.


Klasik

Baldur's Gate - Enhanced Edition
PC
RYO türünün sarsılmaz klasiği Baldur's Gate bundan 100 yıl sonra da keyifle oynanır. Yeni de bir DLC'si geldi üstelik.

AKSİYON


Yeni

DARK SOULS III
PC, PS4, X-One

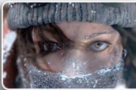
Praise the Sun! İç karartan atmosferiyle, mükemmelin de mükemmeli oynanış mekanikleriyle, serinin hikâyesindeki düğümleri bir bir çözmesiyle, eşi benzeri olmayan boss savaşlarıyla ve daha birçok özelliğiyle seriye nokta koyan bu şahesere yalnızca tek bir şey denebilir: Yes, indeed...


Yeni

Salt and Sanctuary
PS4
Souls serisine benzer çok oyun gördünüz ama bu kadar benzeyenini ve bu kadar iyisini görmediniz.


Yeni

Quantum Break
PC, X-One
Max Payne ve Alan Wake'in yaratıcılarının değişik denemeleri sizi itebilir. İtmezse süper bir aksiyona hazır olun.



Rise of the Tomb Raider
PC, X-One, 360
Tomb Raider'ın harika geri dönüşünden sonra devam oyunundan da aynı başarıyı görmek sevindirici.



Hitman
PC, PS4, Xbox One
Bölüm bölüm yayınlanacak yeni Hitman'in şu anki hali biraz kısa olsa da potansiyel cidden çok yüksek.


Yeni

Hyper Light Drifter
PC
Kickstarter'da hedefinin 20 katını toplayan HLD'nin iyi olacağını bekliyorduk ama bu kadarını da beklemiyorduk!


Klasik

Onimusha 3: Demon Siege
PC, PS2
Bol kombolu hack'n slash'ler birdenbire kayboldu neredeyse. Taş gibi bir klasiğe geri dönmek için güzel zamanlar.

Başlayıp da bitiremediğin, kalbinde bir sızı olarak kalmış oyun var mı? Neden bitirmedin ki?

1. *Super Frog. Hep bitirmek istemişimdir ama eski oyunlar kazıktı be... - NURETTİN*
2. *Final Fantasy 7. En son ekran ters dönmüştü ve laptopu baş aşağı çevirerek oynuyordum, olmadı. - TARIK*
3. *Zaman problemleri, zorluğa gelememe gibi etkenler sebebiyle Bloodborne'u bitiremediğime yanarım. - ENİS*
4. *Planescape Torment. Bir oyunu olabilecek en iyi şekilde bitirme takıntım D&D ile çakışmıştı :(-ONUR*
5. *Batman: Arkham City. O kadar da sevmiştim, sahi niye bitirmedim? -HAZAL*

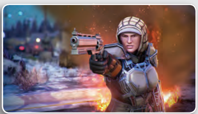
10 yıl sonra ne oynuyor olacağız sence?

1. *Ben muhtemelen takma dişlerimi patates lapama düşürmeme oynayacağım. Ah ihtiyarlık... - M. İHSAN*
2. *10 yıl sonra ne oynarız bilmem ama 20 yıl sonra taşlar ve sopal-ahhhh, kim attı lan o taşı!? - ONUR*
3. *Sanal gerçekliğin muazzam bir senkronizasyonla daha da fiziksele dökülmüş halini. - YASİN*
4. *FIFA 26. - ENİS*
5. *Sizi bilmem ama ben gene bir 10 sene önceki oyunları oynuyor olacağım zevkle. - EMRE SÜMER*

Senin için unutulmaz, yeri olan bir oyun repliği söyle.

1. *Sevgili Kratos'tan gelsin, "Zuuuuss!" - ENİS*
2. *What can change the nature of a man? (Planescape: Torment) - M. İHSAN*
3. *Eat your vegetables and brush after every meal. (Diablo) - FURKAN GÜLER*
4. *Oh look, another visitor. Stay awhile... Stay FOREVER! -ESER*
5. *Go talk to a wall... (Squall - FF8) -EREN E., ÖMER, TARIK*

STRATEJİ



XCOM 2
PC
Dünyaya "barış ve huzur" getiren uzaylılara karşı XCOM'u yeniden ayaklandırabilecek misiniz?



Starcraft II: Legacy of the Void
PC
Muhteşem bir oyunla veda ediyor Starcraft II. Yani hikâye tarafında en azından... Multiplayer'ı sonsuza kadar oynanacaktır.



Battlefleet Gothic: Armada
PC
Filolarınız uzay çöpü haline geldikçe çıldıracağınız, müthiş ihtişamlı ve müthiş zor bir gerçek zamanlı strateji.



Civilization V
PC
Biz çoktaaaan ikna olduk. Civilization VI gelene kadar Civ V'i tahtından indirebilecek bir oyun çıkmayacak!

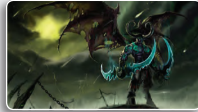


Cities Skylines
PC
İçeriklerle ve de modlarla sürekli büyümeye devam eden, hak ettiği ilgiyi görmüş, çok üst kalite bir şehir kurma simülasyonu.

DVO & ONLINE



The Division
PC, PS4, X-One
Ubisoft'un "virüs kıyameti" sonrası oyunu The Division, arkadaşlarla birlikte oynamak için çok iyi bir seçim.



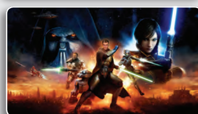
Heroes of the Storm
PC
Her birini akrabamız kadar iyi tanıdığımız karakterleri ve rahat oynanışıyla HotS, MOBA dünyasında ciddi bir yer edindi.



Black Desert Online
PC
Türkiye'den oynaması pek mümkün olmasa da bir DVO'da ne arıyorsanız on kat fazlasını sunuyor Black Desert Online.



World of Warships
PC
Tanklardan sonra uçaklar çok tutmadı belki ama savaş gemileri bambaşka bir tecrübe ve gerçekten de "olmuş".



Star Wars: The Old Republic
PC
Çok badireler atlattı, çok eleştirildi ama şu an en sağlam ücretsiz DVO'lardan biri olduğu da su götürmez bir gerçek.

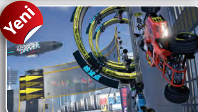
YARIŞ & SİMÜLASYON



American Truck Simulator
PC
Avrupa şehirlerinden sonra, bitmek bilmeyen Amerikan yollarında direksiyon sallamaya başlıyoruz.



Dirt Rally
PC, PS4, X-One
Başka yarış türlerine benzemez ralli, çok farklı bir heyecanı vardır. Ve bu heyecanı Dirt Rally'den daha iyi yansıtanı yok!



Trackmania Turbo
PC, PS4, X-One
Gerçekçilik, çarpışma fiziği, yerçekimi gibi şeyleri ikinci plana atın. Trackmania Turbo'da hız ve eğlence her şeyin önünde!



Forza Motorsport 6
X-One
450 araba ve arkadaşlarınızın yarışlarına karşı mücadele ettiğiniz Drivatar sistemiyle, simülasyon tutkunlarını kendine âşık edecek.



Elite Dangerous
PC, X-One
Serbest dünyalı oyun mu demiştiniz? "Serbest galaksi"yi deneyin bir de! Ne isterseniz olabildiğiniz bu evrende uzun süre takılacaksınız.

SPOR & MENAJERLİK



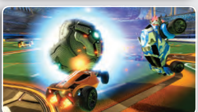
Football Manager 2016
PC
Oyuna eklenen Create-a-Club ve Fantasy Draft modları ve onlarca ufak yenilikle SI Games takipçilerini yine memnun etti.



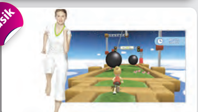
NBA 2K16
PC, PS4, X-One, PS3, 360
17 yıldır sekmeden çıkan NBA 2K serisi 2016'da yine rakipsiz, yine türünün en gerçekçisi ve en eğlencelisi.



FIFA 16
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Her sene gelişmeyi sürdürdü belki ama FIFA serisinin bu kadar çok oyuncunun gözüne girdiği bir yıl da olmamıştı.



Rocket League
PC, PS4, X-One
En az bir kez "arabayla futbol oynasak ya!" diye dalga geçmişizdir, aha bu dalga geçtiğimiz konseptin gayet ciddi yapılmış hali!



Wii Fit Plus
Wii
Sadece parmaklarınızı değil, tüm vücudunuzu hareket ettirdiğiniz ve gerçekten fayda gördüğünüz bir oyuna ne dersiniz?

MACERA & BULMACA

The Witness
PC, PS4
Braid'in yapımcısının yıllardır beklenen yeni oyunu The Witness, hem merak duygunuzu gıdıklayan, hem de kafa yedirten bulmacalarla dolu.

Game of Thrones
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Tam da dizinin yeni sezonu başlamışken havaya girmek için Telltale'in Game of Thrones'u çok iyi bir seçenek. İkinci sezon da yolda ayrıca.

Life is Strange
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Yaşattığı sayısız unutulmaz an ile birçok kişi için son yılların en iyi macera oyunlarındandı Life is Strange. Türü sevmiyorsanız bile göz atmalısınız.

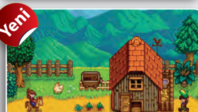
Day of the Tentacle
PC, PS4, Vita
Eğer macera oyunlarını seviyorsanız oynamamanızın düşünülemeyeceği bir LucasArts klasiği. Remastered'ı da son derece başarılı.

The Count Lucanor
PC
Kısa olsa da kendini tekrar tekrar oynatmasını bilen, tadı damağınızda kalacak, samimi ve kendine has bir yapım.

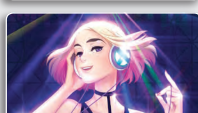
BİR GARİP OYUN



Firewatch
PC, PS4
Aslında hiç de garip olmayan, gayet insani bir oyun Firewatch. Yürüme simulasyonu türünün en başarılı örneklerinden.



Stardew Valley
PC
"Farmville gibi bir şey ne kadar iyi olabilir ki?" diyorsanız şöyle söyleyelim: Yılın oyunu olmaya aday!



Superbeat Xonic
Vita
Elektronik müziğe herhangi bir ilginiz yoksa bile size türü kafanıza vura vura sevdirecek, inanılmaz bir ritim oyunu.



Guitar Hero Live
PS4, X-One, Wii U, PS3, 360
2x3, toplam 6 tuşlu yeni gitarına ilk başta şüpheyle yaklaşmıştık ama gördük ki harika olmuş! Oyundan da içerik fışkırıyor ayrıca!

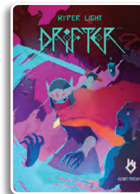


Journey
PS3, PS4
PS3'te de yılın oyunu olacak kadar iyiydi, ama PS4'te gerçekten muhteşem olmuş. Daha önce oynamadıysanız bir an önce denemeniz lazım.

AYIN ALTIN OYUNLARI



DARK SOULS III



HYPER LIGHT DRIFTER



SALT AND SANCTUARY

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Dikkat dikkat! Kurak geçecek bir yaza yalnızca 2 ay kaldı. Stok durumlarınızı kontrol ediniz.

MAYIS '16	
Battleborn	3 Mayıs
Stellaris	9 Mayıs
Uncharted 4: A Thief's End	10 Mayıs
Doom	14 Mayıs
Shadow of the Beat	17 Mayıs
Valkyria Chronicles Remastered	17 Mayıs
Homefront: The Revolution	20 Mayıs
Overwatch	24 Mayıs
Total War: Warhammer	24 Mayıs
TMNT: Mutants in Manhattan	24 Mayıs
HAZİRAN '16	
One Piece: Burning Blood	3 Haziran
Hearts of Iron IV	6 Haziran
Edge of Nowhere	6 Haziran
Mirror's Edge: Catalyst	9 Haziran
Umbrella Corps	21 Haziran
No Man's Sky	22 Haziran
TEMMUZ '16	
Star Ocean: Integrity and Faithlessness	1 Temmuz



WARCRAFT
THE BEGINNING

HAYALDİ, GERÇEK OLDU!



Kim bilir kaç yıldır biz oyun severler ve özelde *Warcraft* serisinin hayranları oyunun akıl durduran sinematik videoları gibi bir filmin hasretiyle yanıp tutuşuyorduk. Kendi adıma *Warcraft III*'ün hatta *Diablo II*'nin ilk sinematiklerini izlediğimden beridir soruyor, "neden olmasın?" diyordum.

Şimdi şöyle bir geriye yaslanıp düşünelim, bu filmin var olması için neler gerekliydi? Öncelikle teknoloji gelişmeliydi ki çoğunluğu normal insan ebatlarının dışında olan karakterler perdede can bulabilsin. Avatar o kısmı halletti neyse ki, ayrıca ortada "eh işte" denebilecek kıvamda eli yüzü düzgün bir senaryo olduğu sürece seyircinin CGI karakterleri fazla takmadığı da o filmle kanıtlandı. Video oyunlarının son 10 yılda artan popülaritesi ise yapımcıların ağzını sulandırmaya yetmişti. Geriye elini taşın altına sokabilecek nitelikli bir yönetmen bulmak kalıyordu ve işin o kısmı son 10 yıldır yılan hikâyesine dönmüştü. **Sam Raimi** uzun süre proje ile uğraşıp ayrıldı, **Uwe Boll** ise Blizzard tarafından kesin bir dille reddedildi (başka türlüsü düşünülemezdi zaten). Nihayetinde **David Bowie**'nin oğlu **Duncan Jones** (*Moon* ve *Source Code*'dan hatırlayabilirsiniz kendisini) işin başına getirildi ve çekimlere başlandı.

Fragmanların oldukça iyi bir şekilde özetlediği gibi film insanlar ve orkların ilk karşılaşmasını anlatıyor. Karakterler direkt olarak oyun serisinden gelme ve konu orkların ölmekte olan dünyaları **Draenor**'dan *Dark Portal* aracılığıyla insanların **Azeroth** diyarına gelişleri ve oyunlarda *"İlk Savaş"* olarak geçen hadisenin yaşanmasına kadar genel *Warcraft* lore'unu takip ediyor. Yani taaa 1994 senesinde hayatımıza giren 2 boyutlu pikselli karakterlerin aklımızda canlandırdığımız devasa savaşlarını tüm ihtişamıyla perdede görme şansını yakalayacağız. Fragmanlardan da görmüş olabileceğiniz üzere insan tarafı gerçek oyuncularla, ork tarafı ise CGI karakterlerle hayat bulmuş. Özellikle **Durotan**, **Orgrim**, **Gul'Dan** gibi aklımızda yer etmiş karakterlerin tasvirleri muhteşem görünüyor. İnsan tarafındaki kahramanlarda ise **Kral Llane**, Şovalye Lothar ve **Büyücü Medivh** gibi tanıdık yüzlerle karşılaşıyoruz. Yarı-ork **Garona** ise tam manasıyla ortada kalıyor. Beklenen savaş sahneleri de Warcraft evrenine dair ne varsa hakkıyla yansıtmayı başarmış gibi.

Şimdi burada bir durup sinemadaki oyun uyarlamalarının makûs talihini size bir hatırlatmak isterim arkadaşlar. Hafızamızı zorladığımızda görüyoruz ki; birkaç "eh, gideri var" minvalinde uyarlama hariç oyun filmleri genelde hep bir eksik, hep bir yavan kalmış durumda. Ama bu film gidişatı değiştirebilir, zira özüne hem görsel hem de içerik olarak sonuna kadar sadık görünüyor. Ayrıca yönetmen **Duncan Jones**'un sıklıkla belirttiği gibi seyirciyi belli bir tarafa çekmeye çalışmayan, aksine ikisine de eşit yaklaşan ve her iki tarafta da iyilerle kötülerin bulunduğunun altını çizen bir yapım olacak *Warcraft*. Gerçekçiliğin ön planda olduğu devasa savaş sahnelerinde heybetli kurtların ve griffonların birbirine daldığı, büyülerin havada uçuştuğu heyecanlı bir manzara bizi bekliyor olacak. Ayrıca *World of Warcraft* oynayanların aşina olduğu **Ironforge**, **Dalaran**, **Stormwind, Elwynn Forest** gibi ikonik mekânlar da filmde bütün azametleriyle yer alacaklar. Tek korkum filmin her tür seyirciyi kapsamaya çalışıp çorbaya dönmesi ve kimseyi memnun edememesi. İşin içinde tonlarca bütçe ve büyük stüdyolar olunca bu ihtimalin varlığı her daim mevcut.

Fakat **Duncan Jones** biraz da aşina olduğu bu dünyayı özüne sadık şekilde resmetmenin önemini ve oyunun hayran kitlesinin gücünü kavramış görünüyor. Alliance ve Horde sevdalıları şimdiden kılıçlarını bilemeye başlasın, çünkü savaş davullarının sesi uzaktan kulağa bayağı hoş geliyor. **-Eren E.**

Yönetmen: Duncan Jones **Oyuncular:** Travis Fimmel, Paula Patton, Ben Foster, Dominic Cooper, Toby Kebbell, Robert Kazinsky **Vizyon Tarihi:** 10 Haziran 2016

GARONA'NIN YAZGISI

Warcraft evreninin en ilginç karakterlerindendir Garona ve muhtemelen öyküsü en dramatik olanlarından. Gul'Dan tarafından yarı-ork yarı-insan (yarı-dranei'dir orjinalinde) melezi bir şekilde var edilmiş, suikastçılık üstüne eğitim almış, ork kültürüne hâkim ve güçlü bir kadındır her yönden. Kökenlerine rağmen ilginç şekilde insana benzer ve bu görünüşü sonradan insanlar arasında da kabul görmesini sağlayarak onu Kral Llane'ın yardımcısı konumuna kadar getirir. Fakat üzerindeki lanet sebebiyle asla tam bir taraf tutamaz.

Filmin fragmanlarından anladığımız kadarıyla Garona'nın rolü aşağı yukarı aynı fakat Lothar ile aralarındaki duygusal yakınlaşma genel lore içerisinde görülmedik bir durum. Zaten Lothar'ın karakterinin de filmdeki dengeyi sağlamak için biraz değiştirildiğini ve orklara o kadar da sert, karşıt bir tavrının olmadığını görüyoruz (en azından izlediğimiz kısımlar buna işaret ediyor). Burada yazsam ağır spoiler olacak bir mevzu da var ki, eğer o olursa devam filmlerinde hayli kritik bir noktada duracak Garona ve İlk Savaş sonrası olayların da katalizörü konumuna gelecek büyük ihtimalle. Tabii bunlar Medivh ve Gul'Dan'ın filmde nasıl işlendiğiyle de yakından alakalı mevzular. Umarım senaristler Garona'nın tarafsız yapısını düzgün işlemeyi başarırlar da Warcraft'ın bu en ilgi çekici ve derinlikli karakterlerinden cesur savaşçı hak ettiği ilgiye mahzar olur.



ÇİZGİ ROMAN FİLMLERİ NEDEN GAZLANIYOR?

ŞİŞİRİLMİŞ BİR BALONUN İÇERİSİNDE GAZA MI GELDİK? YOKSA BU GAZ DAVASINDA HAKLI MIYIZ? EMRE VE ENİS, ÇİZGİ ROMAN FİLMLERİNİ SİZLER İÇİN ŞUURSUZCA TARTIŞTI...

Enis: Arkadaş, kendimizi biraz fazla kaptırmıyor muyuz bu filmlere? Yani bundan önce de çizgi-roman filmleri vardı? Niye bu kadar olay olmadı? Niye bu kadar popülerleşmedi? Hayır yani, şimdiki filmler çok mu iyi sanki öncesine göre? Nedir olay, efekt yapabilmeleri mi? Niye bu kadar çok konuşmak istiyoruz? Hollywood'un oyunları mı bunlar? Düşününce, birçoğumuz çizgi-roman okuyan adamlar bile değildik halbuki? Nedir bu aşk? Nedir bu gereksiz beklenti?

Emre K: Ya oğlum zaten kendimizi kaptıralım diye yapılıyor bu kadar film. Ayıp olmasın diye kaptırıyor değiliz yani kendimizi. Daha önce duyup da ulaşma imkânını pek bulamadığımız çizgi roman dünyasının içine filmler sayesinde girdik, böyle bir gerçek var ortada. Oğlum BİM'de falan Batman ürünü var lan! Filmler de bence öncekilerden daha iyi değil ama daha doğrular. Şimdi herkes her şeyi biliyor neredeyse. Mesela X-Men Origins'de Deadpool'u bilmeyen kadar bilen adam da vardı. N'oldu sonra çıplak elle gömdüler Fox'u (ki o ellere kollara sağlık).

Enis: Tamam da arkadaşım fazla bir beklentideyiz sanki. Batman V Superman çıkacak dediler, deli gibi heyecan yaptık. Avengers geliyor, kayıp kardeşimizi bulmuş gibi heyecanlanıyoruz. Tüm gündemimiz çizgi roman filmleri oldu. Olsun da, asıl sıkıntı tüm bu tantananın altından iyi işler çıkmaması. Çıkan 20 film varsa, karşılığında sinemadan mutlu ayrıldığımız 4-5 film var. Geri kalanı ortalama işler. Sektörde bu kadar ortalama iş yapılmasına rağmen tam gaz devam eden, gişeyi hayvanlar gibi zorlayan, parasına bakan kaç seri vardır acaba? Demem o ki, yüksek beklentilerin devamlı altında kalan kalitesiz film çok, ama yine de bekliyoruz daha iyisi olur diye. Kim gazlıyor bizi be?!

Emre K: Beyefendi neden sesinizi yükseltiyorsunuz? Tabii ki beklenti çok fazla. En sevdiğimiz çizgi roman hikâyelerini sinemada görmek konusunda tabii ki heyecan yapacağız. Adam diyor ki "Bak birader Justice League kurulacak, ondan önce Batman Superman'e atarlanacak", heyecan yapmayalım da ne yapalım? Kalpsiz miyiz oğlum biz? Gündemin bu kadar çok çizgi roman uyarlaması olmasına ben de karşıyım ama senin gibi kızamıyorum. Hoşuma gidiyor içten içe. Ama kitapların ve çizgi roman okurlarının sömürüldüğünün de farkındayım. Bu kaynaklar bitince ne yapacaklarını da merak etmiyor değilim. Zaten sinemada bir yılda çıkan özgün film sayısı bir avuç, onlar da vizyona girerse gözlerim doluyor. Bazen haberimiz bile olmuyor iyi filmlerden, yıllar sonra karşımıza çıkıyor. Aslında kendimizi gazlıyoruz (soruna da cevap vermiş olayım).

Enis: SESİMİ YÜKSELTMİYORUM Emre Bey! Ben de onu demek istiyorum aslında, mevcut filmler yeterli olmasa bile devamlı olarak daha iyisini yapabileceklerini düşünmemiz bizi gazlıyor. Fakat örmeye çalıştıkları hikâyeler elbet nihayete erecek ve kendi başlarına kalacaklar. İşte o zaman ne olacağını ben de merak ediyorum. Eğer o "son büyük hikâyeler" de beklentilerin altında kalırsa, gazımızı bir kenara bırakacak mıyız? Yoksa aynı heyecanı koruyacak mıyız? Çizgi roman filmleri dönemsel bir balon mu olacak? Yoksa önümüzdeki 10 seneyi domine edecek bir sinema kültürü mü? Merak ediyorum.

GOLDEN GLOBE "KOMEDİ" ANLAYIŞINI DEĞİŞTİRİYOR

Hatırlarsanız son Golden Globe'da oldukça ilginç bir ödül görmüştük. Doğrusu, ilginç olan ödülden çok, ödülün sahibiydi aslında. Komedi ve drama dalında en iyi film ödüllerini veren Golden Globe, *The Martian*'ı (*Marslı*) en iyi komedi filmi dalında ödüllendirmişti. Aslında Globe'un geçmişine bakıldığında ne alaka diyebileceğiniz pek çok filme komedi dalında adaylık verildiğini görebilirsiniz (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind* da bunlardan biri :). Fakat *The Martian* ile birlikte Golden Globe ekibi artık "N'apıyoruz biz arkadaş!" demiş olacak ki, bazı değişikliklere gitmişler.

Golden Globe'un arkasındaki organizasyon komedi dalındaki adaylar için yeni bir kural belirlediğini açıkladı. Bu kurala göre "komedi unsuru barındıran dram filmleri" komedi dalında değil, dram dalında değerlendirilecekler. Yapılan tek değişiklik bu değil: "Kendini oynayan bir aktör oyunculuk dalında aday gösterilemeyecek", "animasyon dalında aday olacak filmin en az yüzde 75 animasyon içermesi gerekecek" gibi değişiklikler de gelmiş durumda. "Kendini oynayan aktör" konusunda ayrıca çok geyik döner, demedi demeyin. **-Enis**



BIOSHOCK'TAN TWILIGHT ZONE'A GEÇİŞ

80'lerin efsane dizisi *Alacakaranlık Kuşağı* (*Twilight Zone*), yeniden karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Bugünlerde geri dönen dönene, o yüzden çok da şaşırtıcı değil bu haber fakat işin biz oyuncular için bir ilginç boyutu daha var: Projenin başındaki isimlerden bir tanesi Ken Levine. Evet, şu *BioShock*'u yapan Ken Levine.

Levine'in yolunun Alacakaranlık Kuşağı'yla nasıl olup da kesiştiğini bilemiyoruz ama ortada daha büyük bir muamma var: Açıklamaya göre dizi interaktif bir proje olacakmış. Nasıl mı olacak? İnanın ben de bilmiyorum. Ama Levine'in beraber çalıştığı firmanın şu projesine bir bakabilirsiniz fikir edinmek için: ***tinyurl.com/ogz-10-levine***

BAŞKA BAŞKA?

HARLEY'İN KIYAFETİNE KENDİSİNDEN YORUM GELDİ

Suicide Squad'da Harley'i canlandıracak oyuncu Margot Robbie, filmdeki kıyafetiyle ilgili eleştirilere "Karakterin böyle giyinmesi büyüleyici ve eğlenceli" şeklinde kısa net cevabını verdi. (Genç Batman'ler rahatsız!!!1!!)

DARK TOWER'A BİR GÜZEL DAHA KATILDI

Tam magazin başlığı oldu :) Vikings dizisinin güzeller güzeli vahşisi Katheryn Winnick, Stephen King'in romanından uyarlama The Dark Tower filminin kadrosuna katıldı. Kendisi Idris Elba ve Matthew Mcconaughey'e eşlik edecek.

DARTH VADER OLMAK KOLAY MI!

Darth Vader'ın kostüm maliyetini merak eden Shade Station isimli internet sitesi, kostümün barındırdığı teknolojilerin maliyetini de işin içine katarak bir hesaplama yapmış. Her bir parçanın maliyetini ortaya çıkaran ekibin ulaştığı sonuç, kolay kolay Darth Vader olunamayacağının kanıtı: 18.3 milyon dolar.



GUTS

"HAYATIMI YAŞAMAKTANSA ONUN UĞRUNA SAVAŞMAYI TERCİH EDERİM"



Şairler nasıl yazdıkları şiirin her bir dizesini özene bezene üstüne kafa yorarak yazıyorlardıysa O'nun devasa kılıcı **Dragonslayer** da savaş alanında karşısına çıkan her rakibi işte öyle bir ustalık ve zarafetle dilimliyordu. Yolu kanla yıkanmış, rakiplerinden kopan uzuvlarla bir araya getirilmiş ve öfkeyle yoğrulmuştu. Bu anti-kahramanın, hayatında çok az mutluluk yüzü görmüş bu çilekeş savaşçının yegâne dürtüsü hayatta kalmak ve dostlarını kurtarmaktı. Hatta hayatta kalma içgüdüsü öylesine baskındı ki onu mutlak ölümden defalarca kurtarmış, en sevdiklerine gözünün önünde yapılan işkenceye katlanmasını sağlamıştı. Kara pelerini ve geceden daha siyah zırhı ile tehlikeye her zaman göğüs geren bu yalnız adamın adı Guts'dı.

GUTS BİR DELİ OĞLAN

1988'den bu yana süren mangası *Berserk*'te Guts'ın başına neler gelmedi ki… Daha doğumunda savaş alanıyla tanışmış, çocukken baba gözüyle baktığı adam tarafından tecavüze uğramış ve sonunda onu öldürmüş, kırılmış bir ruhtan bahsediyoruz burada. Guts'ın yaşadığı dünya acımasızdır, gerçekçidir. Ortaçağ fantazyaları usulü parlayan zırhı içindeki erdemli şövalyeler yerine çıkarları için her şeyi yapabilecek su katılmamış hainlerle doludur. Ölüm yalnızca bir kılıç darbesine veya kahpe bir okun ucundaki zehre bakar. Guts çocukluğundan beri büyük kılıçlar kullanarak eğitilmiştir, zira karşısına hep ondan büyük düşmanların geleceği sanki kaderinde yazılıdır. Bir paralı asker olarak başladığı macerasında yuva diyebileceği yeri yine bir paralı asker grubu olan **Band of the Hawk**'ta bulur ve onların neredeyse kutsal lideri **Griffith**'in hem dostu, hem de fedaisi olur. Özellikle manga tarihinde yeri çok özel olan "Altın Çağ" öyküsünde anlatılan bu dostluk ileride Guts'ın ruhunda onarılamaz yaralar açacak olaylara vesile olacakatır. Guts, insanlara ve Tanrı'ya inancını kaybedip nihayetinde sadece kendi yolunu izlemeye karar verir. Aslında şöyle bir baktığımızda travma sonrası stres bozukluğundan mustariptir kendisi.

Kara Kılıç Ustası ömrü boyunca lanetli ruhların ve şeytani canavarların sürekli takip ettikleri mıknatıs gibi bir damgaya sahipti. O damga ki en üstte tuttuğu adamın onu tanrılara kurban etmeye çalışmasının ürünüydü ve hayatta kalmak Guts'ın bir gözüne ve bir koluna mâl olmuştu. Onun nefreti ve öfkesi daha sonraları edineceği **Berserker** zırhı ile vücut bulacak, artık acı macı hissedemeyeceği noktaya kadar vücuduna ızdırap çektirecekti. Elbette bu, ruhu ömrübillah işkence görmüş bir adam için ödemesi kolay bir bedeldi. Zira ondan koparılan Casca'nın aşkı ve hiç sahip olmak istemediği (ama görmezden de gelemediği) grotesk çocuğu için bu acılara katlanıyordu. Ve elbette sonuna kadar hayatta kalıp Griffith'den intikamını alabilmek için…



KARANLIĞIN KALBİNDE BİR YALNIZLIK ABİDESİ

Guts'ın efsanesi 88'den bu yana devam ediyor ve yakın zamanda bitecek gibi de görünmüyor. Serinin hayranlarının en büyük korkusu ise yaratıcısı **Kentaro Miura**'nın seriyi bitiremeden bu dünyadan göçüp gitmesi. Ama her halükarda son 28 yıldır muhteşem bir saganın parçası olduğumuzu ve Puck'ından Rickert'ına, Judeau'sundan Pippin'ine ve Nosferatu Zodd'una kadar muhteşem karakterlerle tanıştığımızı düşünürsek, hatta üstüne *Berserk* olmasaydı *Dark Souls*, *Dragon's Dogma* gibi oyunlardan mahrum kalacağımızı da eklersek şimdiden aslında elimizdekinden çok fazlasına sahip olduğumuzu anlarız.

Guts'ın çileli yolculuğunun sonunu göremesek bile onun azmi ve kararlılığı sayesinde dipsiz derinliklerin şeytanlarına dahi meydan okuduğunu hatırlayıp bu alçakgönüllü kılıç ustasını özlemle anacağız. Ama tabii şahsen manganın hakkıyla bitmesini ve öykünün nihai finalini görmeyi tercih ederim. Bu bitiş ne şekilde olursa olsun… **-Eren E.**

BERSERK'İN ESİN KAYNAKLARI

ORTAÇAĞ AVRUPASI

Berserk denilince akla ilk gelen bol bol kalenin, asilzadenin, şövalyelerin ve vahşi dövüşlerin boy gösterdiği atmosferidir kuşkusuz. Muhteşem zırhlar ve otantik silah çizimleri de birebir Miura'nın müzelerde yaptığı eskizlerden gelmektedir. Ayrıca o dönemin ressamlarından Hieronymus Bosch'un çılgınca tabloları da yaratık tasarımlarına ciddi katkı sağlamıştır.

CONAN THE BARBARIAN

Robert E. Howard'ın sandallı ayağının altında krallıkları parçalayan kahramanı kuşkusuz Guts'ın içinde bir yerlerde bulunabilir. Conan'ın vahşiliği yanında sıklıkla çalıştırdığı taktiksel zekâsı da karakteri yüzeysellikten epeyce kurtarmıştır diyebiliriz.

FLESH + BLOOD

1985 yılında çekilen bu Ortaçağ epiği tıpkı Band of the Hawks gibi bir paralı asker grubunun öyküsünü anlatır. İçerdiği yoğun erotizm ve ana karakter Martin'in Guts'a benzerliği Miura'nın kafasındaki öyküyü şekillendirmesinde yardımcı olmuştur.

PYGMALION VE RONPA

Bu iki 80'lerden kalma çocuk mangasının ilginç şekillerde sanatçıya yardımı dokunmuş. Kendisi arka-plan çizimleri için Ronpa'yı referans alırken, Pygmalio'nun ana karakteri Kuruto'nun büyük kılıcı da Guts'ın Dragonslayer'ına ilham kaynağı olmuş.

GUIN SAGA

Elbette en büyüğü en sona sakladım. Guin Saga 1979'dan bu yana süren ve 137 romana yayılmış öyküsüyle artık epikliğin sınırlarını aşmış olan bir seridir. Yazarı Kaoru Kurimoto seriyi tamamlayamadan vefat etse de başka yazarlar onun kaldığı yerden devam etti. Guin Saga leopar maskeli gizemli bir savaşçının bitmek bilmeyen ve beraberinde dünyanın da kaderini değiştiren unutulmaz öyküsünü anlatıyor.

MIURA USTA, BİZİM Bİ CHAPTER VARDI...

Kimileri Kentaro Miura'ya tembel diyebilir, zira 28 yılda sadece 343 bölümü çıkmıştır Berserk mangasının, bu da yılda ortalama 12 sayıya denk gelir. Manganın aylık çıkan sayıları düşünüldüğünde aslında bu normal bir ortalama olsa da sorun şu ki; Berserk'in yayını düzenli değil. Yani örneğin 1,5 yıl boyunca tek bir sayı bile göremeyebilirsiniz veya bazen iki haftada bir Berserk okuma lüksünüz olur. Bu fanları illallah dedirtmiş olan dağınıklık tam da Miura'nın düzensiz hayatına yakışır bir şey aslında. Kendisi evli değil, asistan kullanmaz, bazen Idolmaster oynayacağım deyip 6 ay sırra kadem basar ve bekleyen okurlar umurunda olmaz. Ha ama biz onu öyle seviyoruz, o da ayrı konu. Berserk'in 343. sayısı geçen Aralık'ta çıkmış, serinin Temmuz'a kadar mola vereceği açıklanmıştı. Artık yavaştan "bitse de gitsek" moduna giren serinin finalini ömür yeter de görürüz umarım.



"DO NOT PRAY! If you pray, your hands will close together. You will not be able to fight!"

Fantastik 2016

İki ay önceki dev hizmetimizden sonra (2016 Bilimkurgu Rehberi) sıranın bunlara geleceğini biliyordunuz, bilmeseniz de hissediyordunuz. Hissetmeseniz de… sıra onlarda işte, yani fantastiklerde! Yani yılın kalanında uçarak, kaçarak, ateş topu atarak vaktimizi yiyecek olan film ve dizilerde.

Siz sayfaları çevirmeye başlamadan belirtelim; bu yıl ortam büyücülerden, cengâver savaşçılardan, türlü türlü yaratıktan ve kendimizi orada unutmak isteyeceğimiz dünyalardan geçilmiyor. Eh, hâlihazırda yaşadığımız dünya bizi yeterince boğmuşken gerçeklikten kaçmaya hazır mıyız? Bizim beyaz tavşanımız yok ama son derece yetenekli yazarlarımızın hazırladığı enfes bir rehberimiz var. O halde buyurun 2016'da bizi bizden alacak fantastik dünyalara! (Ya bizim Goyun vardı öte yandan, beyazdı falan, onu takip etsek olmuyor muydu??)

FİLM DİZİ





THE WITCH
A New-England Folk Tale

BEKLEMETRE: ★★★★★

Geçtiğimiz FilmEkimi'nde bizde de gösterim şansı bulan *The Witch* en hasından bir gizem öyküsü. İçeriğindeki sağlam fantastik korku öğeleri ve karakterlerin psikolojisine önem verip yansıtışı onu benzerlerinden farklı kılan özellikleri... Film 1630 yılında tekinsiz bir ormanın yamacında yaşayan bir aileyi merkeze alıyor. Ailenin yeni doğan bebeği bir anda kaybolup ekinleri de bozulunca batıl inançlar ortaya çıkıyor ve karakterlerin bilinmeyene karşı mücadelesi zamanla birbirlerine olan güvensizliklerini de su yüzüne çıkarıyor. Filmin Sundance Festivalinde en iyi yönetmen ödülü aldığını da hatırlatalım. **-Eren E.**

Yönetmen: Robert Eggers **Oyuncular:** Anya Taylor-Joy, Ralph Ineson, Kate Dickie **Gösterim Tarihi:** Henüz Belli Değil



FANTASTIC BEASTS AND WHERE TO FIND THEM

BEKLEMETRE: ★★★★★

Kendi adıma konuşursam, *FB&WFT'ın filmini* (ismin kısaltmasını okurken DJ'e bağlamamak için sakinleştirici almak lazım) biraz irkilmiştim. Sonuçta *Harry Potter* defterini yüreğimizde hiç kapamamış olsak da seri oturaklı bir biçimde sonlanmıştı. Filmlere pek de bayılamamış bir insan olarak *Harry Potter*'ın özünün kitaplardan çıkarılamadığını düşündüğümden, aynı evrende geçen bir sonraki yapımın, adapte edilebilecek bir senaryosu olmayan bir "kitapçığı" temel alması heyecanımı baltalamıştı. Peki kitaplarda olup da filmlere yansıtılamayan o öz neydi? İnce ayrıntılarla süslü, çok ince yerlerden bağlanan ama tuğla gibi kitapları uyarlarken atılacak ilk yük olan senaryo örgüsüydü elbet. Tabii bu sefer film senaryosunun **Rowling** tarafından yazılması, bir de üstüne Pottermore'a, genişleyen sihir dünyasına ait küçük küçük ekmek kırıntılarının serpilmesi, özlediğimiz tadı sonunda beyaz perdede eksiksiz bir şekilde alabileceğimize işaret ediyor bence. O yüzden başta burun kıvırmış olsam da fragmanları izledikçe *FB&WTF* için duyduğum heyecan katlanarak arttı. Gel Kasım gel! **-Onur**



Yönetmen: David Yates **Oyuncular:** Ezra Miller, Eddie Redmayne, Colin Farrell **Gösterim Tarihi:** 18 Kasım 2016

EMERALD CITY

BEKLEMETRE: ★★★★★

L. Frank Baum'un *Oz Büyücüsü* adlı meşhur eserinin karanlık ve çarpıtılmış versiyonu olarak tasarlanıyor *Emerald City* (Zümrüt Şehir). Dorothy'yi kırmızı pabuçlu bir ufaklık olarak değil de 20 yaşındaki bir genç kız, köpeği Toto'yu ise bir K-9 olarak izleyeceğimiz dizide, gizemli bir hortum tarafından yabancı bir diyara atılan kahramanlarımızın ölümcül şövalyeler ve kötü cadılarla yüzleşeceği, oldukça kanlı savaşlara katılacağı söyleniyor. *Emerald City* bir aksilik yaşanmadığı takdirde bu yıl içerisinde NBC kanalında boy gösterecek. **-M. İhsan**





Yönetmen: David Schulner **Oyuncular:** Gerran Howell, Adria Arjona, Vincent D'Onofrio **Kanal:** NBC **Tarih:** Eylül 2016

MISS PEREGRINE'S HOME FOR PECULIAR CHILDREN

MISS PEREGRINE'S HOME FOR PECULIAR CHILDREN

BEKLEMETRE: ★★★★★

Tim Burton X-Men filmi çekse buna çok yakın bir şey olurdu herhalde. Genç bir oğlanın yaptığı araştırmalar sayesinde bulduğu, özel güçlere sahip çocuklara kalacak bir yuva sağlayan *Miss Peregrine* ile tanışıp bu tuhaf grupla geçirdiği zamana ve yaklaşan bir tehdide odaklanan yapım dilimize de çevrilen bir romandan uyarlama. **Helena Bonham Carter**'dan ayrıldıktan sonraki yeni gözdesi **Eva Green**'i başrole koyan **Burton,** kendi güvenli sularına dönmüş görünüyor. Kitabın genç yaş grubuna hitap eden öğelerle, korku gerilim türlerine has karanlığı harmanlayışını yönetmenin başarıyla kotaracağına şüphemiz yok. Lakin son dönem **Burton** filmlerinde iyice ayyuka çıkan (*Big Eyes* hariç) hikâye dağınıklığı ve karakterlerin havada kalması durumu burada da görmeyiz diye umuyorum. Yayınlanan fragmanların umudumu arttırdığını rahatlıkla söyleyebilirim. Ayrıca **Eva Green**'i izlemek her zaman bir zevk, o yüzden iyi çıkacağını düşündüğüm filmler arasında *Miss Peregrine*. Hadi be **Burton** abi be, yaparsın abi sen ya, aslansın kaplansın! :)
-Eren E.

Yönetmen: Tim Burton **Oyuncular:** Eva Green, Asa Butterfield, Samuel L. Jackson, Judi Dench **Gösterim Tarihi:** 30 Eylül 2016

SWISS ARMY MAN

BEKLEMETRE: ★★★★★

Başrollerini **Daniel Radcliffe** (*Harry Potter*), **Mary Elizabeth Winstead** (*Live Free or Die Hard*) ve **Paul Dano**'nun (*12 Years a Slave*) paylaştığı *Swiss Army Man*, son yılların en absürt fantastik-komedi filmlerinden biri olabilir.

Issız bir adaya düşen Hank (Dano), yalnızlığın canına tak ettiği ve intihar etmeye karar verdiği sırada sahile vuran bir cesetle (Radcliffe) karşılaşır. Cesede Manny adını takan Hank, onu yanına alır ve sanki canlıymış da bu adadaki tek gerçek dostuymuş gibi onu gittiği her yere götürmeye, onunla konuşmaya falan başlar.

Derken... günün birinde Manny'nin tuhaf bir şekilde kendisine söylenenleri tekrar edebildiğini, bir nevi konuşabildiğini keşfeder. Dahası, Manny'nin açıklanamayacak pek çok yeteneği de vardır. Böylece ikili arasında sıra dışının da dışı, komik bir dostluk öyküsü başlar.
-M. İhsan



Yönetmen: Dan Kwan, Daniel Scheinert **Oyuncular:** Daniel Radcliffe, Paul Dano, Mary Elizabeth Winstead **Gösterim Tarihi:** Haziran 2016 (A.B.D.)



ALICE THROUGH THE LOOKING GLASS

BEKLEMETRE: ★★★★★

Öyle görünüyor ki Hollywood, 1 Milyar Dolar hasılat yapan herhangi bir filmin devamını çekmeyi kendine görev edinmiş. Yoksa ilki epeyce yerilen ve cidden pek de sağlam diyemeyeceğimiz Alice filminin devamını çekmeye ne gerek var değil mi? Tabii bu önyargılarımızın sesi, aynanın diğer tarafıysa biraz daha parlak duruyor.

Kaybolan Mad Hatter'ı bulup getirmek için **"Zaman"**la (evet zaman karakterin kendisi) amansız bir mücadeleye girişen Alice'e eski kadrodan pek çok tanıdık yüz eşlik ediyor bir kere. Yönetmen James Bobin ise komedi konusunda başarılı bir isim, ilk filmin çok eleştirilen tamamı yeşil ekran çekimleri bu sefer kanlı canlı setler ile azaltılmış, filmin fantastik dokusu da epey güçlendirilmiş. Film ayrıca ocak ayında kaybettiğimiz usta aktör **Alan Rickman**'ın da son performansı olma özelliğini taşıdığından ayrı bir önemi olabilir.

Doğrusu bu çok da gerek olmayan devam filmi bizi şaşırtıp iyi çıkabilir, o zaman değmeyin keyfimize. Tersi olursa da "sen demiştin" dersiniz geçer gideriz. -**Eren E.**

Yönetmen: James Bobin **Oyuncular:** Johnny Depp, Mia Wasikowska, Helena Bonham Carter, Sacha Baron Cohen **Gösterim Tarihi:** 27 Mayıs 2016





PREACHER

BEKLEMETRE: ★★★★★

Çizgi roman piyasasının en şahsına münhasır yazarlarından biri olan **Garth Ennis** tarafından yazılmış bir seri *Preacher*. Dizi uyarlamasının endişe yaratma sebebi ise Ennis'in aşırı derecede şiddet içerikli şeyler yazması, çünkü TV ekranlarında görebileceğimiz şiddetin de belli bir sınırı var ve *Preacher*, onu birkaç kere paramparça edebilecek potansiyele sahip. Dizinin tek olası kusuru bu konuda elini korkak alıştırması olur bence. Bunun haricinde özellikle yayınlanan Cassidy fotoğrafını gördükten sonra emin olduğum bir şey var; o da yakalanan görselliğin bir başka özel adam olan, çizer **Steve Dillon**'ın çizgilerini gayet kasıtlı olduğu belli bir şekilde andırması. O yüzden *Preacher* beklediğimden daha iyi ve kaynak materyale gayet sadık olabilirmiş gibi bir his var içimde. **-Onur**

Yönetmen: Garth Ennis **Oyuncular:** Dominic Cooper, Tom Brooke, W. Earl Brown **Kanal:** AMC **Tarih:** 22 Mayıs 2016



A MONSTER CALLS

BEKLEMETRE: ★★★★★

Bu filme dikkat arkadaşlar. Zira fantastik öğelerin yanı sıra ağır bir dramı da barındırıyor içinde. Konu kısaca şu şekilde:13 yaşındaki Conor'ın annesi kanserdir ve tedavi görmektedir. Hiçbir arkadaşı olmayan genç oğlan bir gece ormandan sesler duyar ve akabinde Entimsi bir varlıkla karşılaşır. Bu yaratık ona 3 hikâye anlatacaktır ve en sonunda Conor da ona bir hikâye anlatmalıdır.



Ödüllü bir romandan uyarlama olacak olan film muhtemelen mendilsiz izlenmeyecek *Bridge to Terabithia* tadında bir yapım ama ondan daha karanlık duruyor. **Liam Neeson** derin sesiyle yaratığa hayat verirken yönetmen **Bayona** ise *Jurassic World 2* öncesi seyircilerin kalbine ulaşmaya çalışacak. Net ağlatır bu film. **-Eren E.**

Yönetmen: Juan Antonio Bayona **Oyuncular:** Felicity Jones, Liam Neeson, Sigourney Weaver **Gösterim Tarihi:** 14 Ekim 2016





BFG : BIG FRIENDLY GIANT

BEKLEMETRE: ★★★★★

İşte bu yılın en merakla beklediğim filmlerinden birine geldi sıra. *BFG*, **Roald Dahl**'ın ölümsüz çocuk romanından uyarlanmış ve Sophie isimli küçük kızın dostane bir dev ile yaşadığı, hayal gücünün sınırlarını zorlayan maceraya davet ediyor bizi. Yönetmen **Spielberg** uzunca bir aradan sonra onu Hollywood'un zirvesine taşıyan türe sıkı bir dönüş yapıyor ve açıkçası iyi de ediyor. Zira son dönemde çektiği biyografik ve tarihi filmlerden birazcık sıkılmıştık. Filmdeki devlerin muhteşem CGI yaratımlarına karşılık genç oyuncu **Ruby Barnhill** bu ilk sinema filminde nasıl bir performans verecek göreceğiz. Bu yıl yardımcı oyuncu Oscar'ını kucaklayan **Mark Rylance** ise filme adını veren harika dijital devimiz rolünde... Beklentiler fazla, umutlarsa çokça yüksek. Çok büyük bir sürpriz olmazsa göz kamaştırıcı bir fantastik şölen bizi bekliyor. -**Eren E.**

Yönetmen: Steven Spielberg **Oyuncular:** Ruby Barnhill, Mark Rylance, Rebecca Hall **Gösterim Tarihi:** 1 Temmuz 2016





PETE'S DRAGON

BEKLEMETRE: ★★★★☆

Bu yıl içinde izleme şansı bulacağımız fantastik filmler içinde en çok ilgimi çeken *Pete's Dragon* oldu. Kimsesiz çocuk Pete bir kasabaya gelir ve yalnız da değildir. Arkadaşı ejderha Elliot küçük Pete'e eşlik etmektedir. Şirin ve iri ejderhanın doğaüstü güçleri kasabada hareketli bir şamata yaratacaktır doğal olarak. 1977 tarihli aynı adlı filmin yeniden yapımı olan *Pete's Dragon*'da, ünlü aktör **Robert Redford** da önemli bir rol almış. Ağustos ayında gösterime girdiğinde beyaz perdede tam bir pazar sabahı aile filmi nostaljisi yaşatacak yani bu sevimli fantastik film. Şimdiden merakla bekliyorum. **-Noyan**

Yönetmen: David Lowery **Oyuncular:** Bryce Dallas Howard, Oakes Fegley, Robert Redford **Gösterim Tarihi:** 12 Ağustos 2016 (A.B.D.)





OUTCAST

BEKLEMETRE: ★★★★☆

Image Comics tarafından basılan aynı adlı çizgi romandan uyarlanarak ekranlara taşınan Outcast, **Robert Kirkman**'ın *The Walking Dead*'ten sonra en çok ses getiren eseri olarak biliniyor. Dizi, çocukluğundan beri insanların şeytani güçler tarafından ele geçirildiğini gören Kyle Barnes'ın başından geçenleri konu alacak. *TWD*'in aksine korku-gerilim öğelerini ön plana çıkarmayı amaçlayan seri Cinemax tarafından yayınlanacak. Arkabahçe Yayıncılık'ın çizgi-romanı dilimize kazandırmayı amaçladığını da belirtelim. **-M. İhsan**

Yaratıcı: Robert Kirkman **Oyuncular:** Wrenn Schmidt, Patrick Fugit, Philip Glenister **Kanal:** Cinemax **Tarih:** 3 Haziran 2016



DOCTOR STRANGE

BEKLEMETRE: ★★★★☆

Marvel'ın genelde çok ünlü olmayan adamları başrol yapıp popülerleştirme yöntemine alışmıştık. Nedense *Dr. Strange*'de bunu yapmadılar ve Marvel Evreni'nin doğaüstü katmanını tanıtmayı görev edinmiş bu filmde sadece başrol **Benedict Cumberbatch** değil, bütün kadro şahane. Yine görsel olarak nedense "yeteri kadar güzel" olmanın ötesine geçemeyen alışılmış Marvel filmlerinin aksine, fragmanda gördüğümüz bazı sahneler (hadi isim de vereyim, "insepşın sahneleri") gerçekten harika gözüküyor. Bunun yanı sıra muhtemelen *Civil War*'ın es geçeceği "Yılın Sonsuzluk Taşı"nı, bize *Dr. Strange* gösterecek ki o da muhtemelen **Time Gem** olacak.

Doctor Strange'i anlam ve önem bakımından *Civil War*'a yaklaştıran pek çok şey var ama tutup da dümdüz bir orijin hikâyesi yapmanın ötesine kasmazlarsa, ciddi kalbim kırılacak. Açıkçası *Antman*'den sonra bunu bir ihtimal olarak görmeye de başladım. Yine de *Doctor Strange*'in say say bitmez güç yelpazesini filme iyi yedirirlerse keyif alarak çıkarız, orası garanti. -**Onur**

Yönetmen: Scott Derrickson **Oyuncular:** Rachel McAdams, Benedict Cumberbatch, Tilda Swinton **Gösterim Tarihi:** 4 Kasım 2016



KUBO AND THE TWO STRINGS

BEKLEMETRE: ★★★☆☆

Laika stüdyolarını seviyoruz çünkü ortamın bilgisayar efektlerinden geçilmediği bir zamanda hâlâ stop-motion animasyon yapmaya devam ediyorlar. *Coraline*, *Paranorman* ve en son *Boxtrolls* onlardan gelmiş ve tekniğe getirdikleri yeniliklerle takdir kazanmıştı. *Kubo* onların bu güne kadarki en iddialı projesi konumunda ve Japon mitleri ile haşır neşir olan epik bir öyküyü anlatıyor.

Kahramanımız, Kubo köyünde annesi ile kendi halinde yaşayıp giderken, birden ortaya çıkan tanrıların sebep olduğu olaylar sonucunda aile yadigârı bir zırhı bulmak için yola koyulur. Tabii ki yol üzerinde pek çok dost ve düşmanla karşılaşacak, ona yolunda eşlik edecek ya da durdurmaya çalışacaklardır.

Film görsel olarak inanılmaz gözükmekle beraber, bu sefer A sınıfı oyunculardan kurulu bir seslendirme kadrosuna da ev sahipliği yapıyor. Epik maceralardan hoşlananların kesinlikle kaçırmaması gereken yapım artık unutulmaya yüz tutmuş stop-motion animasyonların en sağlam örneklerinden biri olacak gibi. -**Eren E.**

Yönetmen: Travis Knight **Oyuncular:** Charlize Theron, Matthew McConaughey, Rooney Mara **Gösterim Tarihi:** 2 Aralık 2016





KAHLIL GIBRAN'S THE PROPHET

ERMİŞ'İN ŞİİRİ

Felsefe ve animasyon ikilisini pek sık bir arada görmüyoruz, hatta animasyon filmlerin gittikçe daha derin ticari sularda yüzmesine şahsen üzüldüğümü itiraf etmeliyim. Zira animasyon sanatı, hemen her öyküyü herhangi bir stilde anlatabileceğiniz ucu bucağı olmayan bir alan.

İşte tam da böyle bir dönemde hemen hiç kâr getirmeyecek bir tutku projesine girişmiş **Salma Hayek** ve *Aslan Kral*'ın yönetmeni **Roger Allers**. İkili, dünyanın dört bir yanından yetenekli sanatçıları bir araya getirerek ruhun müziğini **Halil Cibran**'ın ölümsüz eseri *Ermiş*'in dizelerinden döküldüğü gibi yansıtmaya çalışmışlar.

Peki, ne anlatır *Ermiş*? Sadece yasaklı bir şairin esaretinin son gününü mü? Veya onun Orfales ahalisiyle olan sohbetlerinin bir dökümü müdür? Ne o, ne diğeri. Bir yandan da hepsi. Ki bu tam da **Cibran**'ın yaşama dair alışılmadık bakış açısıyla örtüşen bir yaklaşımdır. O der ki; "Çocuklarınız sizin çocuklarınız değildir. Onlar Hayat'ın kendine duyduğu hasretin oğulları ve kızlarıdır." Yani yaşamın özü sizden kendine doğru bir devridaim içindedir, kendinizi ondan ayrıştıramazsınız ama ona hükmedemezsiniz de. Cibran dinlerin üstünde bir bakışla evrensel sevginin izinden gitmeyi tercih etmişti, bu yüzden de zamanında kıymeti bilinememiş ve 1923'te yazdığı *Ermiş* ancak 60'ların çalkantılı değişim süreçlerinde ilgiye mahzar olmuştu.

Film ise onun en etkileyici pasajlarını farklı animasyon stilleriyle harmanlayıp **Liam Neeson**'ın tok seslendirmesi eşliğinde bize sunuyor. Ana hikâyenin anlatıldığı kısımlar el çizimi havasında 3D iken, şiirlerin okunduğu kısımlarda gayet yaratıcı ve sınır olarak yalnızca hayal gücünü benimsemiş serbest stildeki animasyonlar; göze olduğu kadar, ruhun derinliklerine de hitap eden bir yapım olmasını sağlamış *The Prophet*'in.

Evet, bu film herkese göre değil ve hatta 12 milyon dolarlık bütçesini dahi çıkaramayacak. Fakat sırf **Cibran** gibi genel geçer düşüncenin, dogmanın ve dinlerin ötesine bakabilen bir sanatçının en büyük eserini temiz bir dille aktarabildiği için her tür takdiri hak ediyor. Buradaki fikirler kafanızdaki dünya görüşüne uymasa bile gönlünüzde bir yerlerde var olan "*dünyanın ruhu*" burada zikredilen sözcükleri benimseyecektir diye düşünüyorum. Filmin *Aşka Dair* kısmında dendiği gibi; "Aşk seni çağırdığında onu takip et, yolları zorlu ve dik olsa bile. Ve kanatları seni sardığında ona teslim ol, teleklerinin arasında kılıcını saklıyor olsa bile." **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Halil Cibran'ın bilgelik okyanusundan bir kepçeyi dimağlarımızda zevkle yudumlamamızı sağlayan bu filmi ne kadar övsem az gelir.*

★★★★☆

Yönetmen: Roger Allers **Oyuncular:** Liam Neeson, Salma Hayek, Quvenzhane Wallis, John Krasinski **IMDb Notu:** 7,1

SANAT İÇİN ANİMASYON

IBLARD JIKAN (2007)
Ghibli Stüdyoları'nın fazla bilinmeyen bu "sessiz sedasız" yarım saatlik filmi sizi rüyalarınızın ötesinde bir diyara götürecek derecede güçlü görsellerle anlatıyor hikâyesini. Gözlerinize hitap eden dinlendirici ve fantastik bir seyahat.

DESTINO (2003)
Walt Disney ve sürrealist ressam Salvador Dali'nin güç birliği yaptığı proje 1946 yılında başlamış fakat ancak 2003'te tamamlanabilmişti.

ANGEL'S EGG (1985)
Ghost in the Shell'in yönetmeni Mamoru Oshii'nin Final Fantasy'lerin illüstratörü Yoshitaka Amano'nun bir kısa öyküsünden uyarladığı film, gotik-romantik mekânlar, sürreal ve anlaşılmaz sahnelerle izleyiciyi sonuna kadar hipnotik bir transa sokuyor.

THE REVENANT

Gerek *Birdman* sonrası oluşan beklentiler, gerek **DiCaprio**'nun Oscar meselesi sayesinde herkesin bir şekilde fikri ve görüşü olduğu The Revenant, açık ara geçtiğimiz ayların kendinden en çok söz ettiren filmi oldu. Kendisini daha önce 1971 yapımı *Man in the Wilderness*'la beyaz perdede gördüğümüz, boz ayı saldırısına uğrayıp o da yetmezmiş gibi arkadaşları tarafından kara kışta ölüme terk edilen **Hugh Glass**'ın ettiği intikam yeminini izliyoruz. Amerikan kampçılarının favori hikayesi bu sefer **Iñárritu**'nun elinde umutsuzlukla şekilleniyor. Son zamanlarda izlediğimiz en doğru yaşanmış hikâye filmi değil elbet ama minik dokunuşlar ve biraz da Hollywood görsel efekt açılığıyla en ilginç anlatılanı olabilir. Her zamanki Iñárritu filmlerinden daha iyi ya da daha kötü değil benim için. Ne bekliyorsam onu hissettim açıkçası filmde. Çok tartışılan diğer filmlerinden daha vahşi ya da daha farklı olduğu konusuna da kesinlikle katılmıyorum. Hala izlemeyen ya da filme karşı ön yargı sahibi olan varsa şans verin, *Iñárritu* iyidir. **-Emre K.**



Yönetmen: Alejandro G. Iñárritu **Oyuncular:** Leonardo DiCaprio, Tom Hardy, Will Poulter **IMDb Notu:** 8,1

EDİTÖRÜN NOTU: *"Güzel film ama bir Birdman değil" tartışmaları bitti artık değil mi?* ★★★★★



IP MAN 3

Uzun süredir beklediğim *Ip Man 3*'ü sinemada izleyebildim. Açıkçası ben beğendim, en azından *Rocky 4*'ün kopyala-yapıştır hali olan ikinci filme oranla çok daha fazla senaryo derdi var. Özellikle Ip Man'ın karısının görünüşte karşı çıksa da içten içe bu dövüşçü kişiliğine hayran olmasına bayıldım. Dövüş sahneleri desen zaten muazzam, zira **Donnie Yen** dünyaya Ip Man rolünü oynamak için gelmiş resmen. Yalnız fragmanların seyirciyi ciddi şekilde kandırdığı iki nokta var. İlki, **Mike Tyson** asıl rakip değil (fakat ikisinin dövüşü harika), ikincisi de **Bruce Lee**'nin rolü toplasan 5dk bile etmiyor. Bu arada bir şey daha dikkatimi çekti, bu filmin ikinci yarısı da bildiğin bir *Rocky 2* kopyası ne gariptir ki. Özetle efsane ilk film kadar iyi olmasa da hemen ardından geliyor diyebilirim. **-Emre S.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Şimdilik devamı gelir mi bilinmez ama serinin namına yakışır bir final olmuş.* ★★★★☆

Yönetmen: Wilson Yip **Oyuncular:** Donnie Yen, Zhang Jin, Lynn Hung, Danny Chan, Mike Tyson **IMDb Notu:** 7,3

Yönetmen: J.J. Abrams **Oyuncular:** Daisy Ridley, John Boyega, Adam Driver, Harrison Ford **IMDb Notu:** 8,3

STAR WARS - EPISODE VII: THE FORCE AWAKENS

The Force Awakens sanıyorum ki tarihin en çok konuşulan filmi oldu, onların üzerine ekleyebileceğim çok da bir şey yok aslında. 4-5-6'yı 1-2-3'ten daha çok sevenler için yapıldığı belli filmin. Epik-kalabalık savaşlardan çok, daha küçük çaplı operasyonlarla dolu ve konunun da nispeten basit tutulmasından mütevellit karakterler arası iletişim bayağı geniş yansıtılabilmiş. Rey, Finn, Kylo Ren gibi hiç aşina olmadığımız karakterleri iyi tanıtabilmesini geçtim, bunlara bildiğiniz kırk yıllık *Star Wars* karakterleriymiş gibi yakınlık duymaya başladık bile. Sonrasını merak ettiren hikâyesi, tadında görsel efektleri, on numara karakterleri ve *Star Wars* ruhuna sonuna kadar sahip oluşuyla geleceğe güzel bir kapı açtı *TFA*. Tekrar tekrar izlenecektir. **-Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU: *"Adı yeter, izlemeyeni dövmeli" diyeyim yetsin.* ★★★★☆



6. SEZON

GAME OF THRONES

ŞU AN KAFANIZDA ÇALAN MELODİYİ BİLİYORUM...

Bundan taaaa 15 sene önce Kayıp Dünya için Mel Odom ile röportaj yaparken kendisine en çok sevdiği fantezi romanlarını sormuştum. "Buz ve Ateşin Şarkısı" demişti, "çoğu eleştirmen Yüzüklerin Efendisi ile bir tutuyor" diye de eklemişti. Gel zaman git zaman, Arkabahçe 2005'te kitabı Türkçeye çevirdi. Ondan beri fantezi edebiyatı tavsiyesi isteyenlere iki isim öneririm: Taht Oyunları ve Vlad Taltos serisi. Epsilon tesadüfen dizinin çıkmasına bir yıl kala serinin haklarını aldı, halen hatırlarım oradaki bir editörün "neden bu saçma kitabı çeviriyoruz" diye hayıflandığını. Fantezi edebiyatını küçümseyen bir tipti. Neyse...

Altıncı sezon sonunda geldi! Peki kitapla kesinlikle bağlantılı gitmeyecek bu sezonda ne tahmin ediyorum? Şimdiden uyarayım, yazı sırasında güncel son kitap olan Dance with Dragons hakkında spoiler vereceğim. *(Vee.. editör sayfanın kalanını okumadan kaçar. Başka yazılarda görüşelim Nurettin :) -Serp.)*

Görünen o ki son kitapta çok az değinilen ya da adı hiç geçmeyen karakterler üzerinden hikâye yürüyecek gibi. Misal Sansa son kitapta



hiçbir bölümde karşımıza çıkmıyor. Arya ile ilgili birkaç bölüm mevcut. Tyrion ise Narrow Sea'yi geçmiş olsa bile Daenerys ile karşılaşmadı, hatta Lord Varys yanında seyahat etmediği için şaklaban gibi gösterilere çıkıyor. Oberyn'nin kızları da kitapta sadece bir kaç bölümde görünüyor ve aktif bir rolleri yok. Kitap ağırlıklı olarak Jon Snow etrafında dönüyordu. Gördüğünüz üzere dizinin hikâyesi, kitapta çok değinilmeyen karakterler üzerinden yürüyor.

Jon Snow'a ne olabilir? Catelyn Stark'ı dizide Lady Stoneheart ile geri getirmeyen yapımcılar Lady Melisandre'nin yardımı ile Jon'u annesi gibi intikam arayan bir yarı ölüye çevirebilirler. Ya da cesedini yakmadan orada bıraktıkları sürece Jon bir Wight olarak uyanabilir ama Stark oğlanlarının hepsinde Seer hediyesi olduğunu düşünürsek bundan daha güçlü bir varlık halinde de uyanabilir (zayıf ihtimal).

Bran'in dizideki hikâyesi kitapla bir gidiyor. Benim tahminim hikâye hızla güçler çatışmasına girecek. Eski Tanrılar, Yeni Tanrılar, Ejderhalar, Greenseer, White Walker'lar, God of Light, God of Death... Çünkü her karakter bir şekilde bu yolların birinde güç kazanıyor. Hepsinden önemlisi kitapta ortaya çıkan ve taht üzerinde Daenerys'ten de fazla hakka sahip Aegon Targaryen sahneye çıkacak mı? Muhtemelen hayır çünkü çıksa beşince sezonda görünmesi ve Yedi Krallık'a saldırmak için ordu kurmaya başlaması gerekirdi.

Sabaha kadar fikir üretebilirsiniz ama işin güzel yanı dizi ve kitap bittiğinde elimizde iki ayrı son olacak ve eminim ikisi de aklımızı başımızdan alacak. **-Nurettin**

Yaratıcılar: David Benioff, D.B. Weiss **Oyuncular:** Peter Dinklage, Nikolaj Coster-Waldau, Lena Headey, Emilia Clarke, Kit Harington, Carice van Houten, Maisie Williams, Sophie Turner **Yayınlandığı Kanal:** HBO **IMDb Notu:** 9,5

EDİTÖRÜN NOTU: *Kimsenin kitaplardan 'spoiler' yeme korkusu olmadan izleyeceği ama ne olacağı da belli olmayan sürpriz dolu bir sezon. İyi mi olacak kötü mü, finalde göreceğiz.* ★★★★★

1. SEZON

THE PATH

Hulu'nun beklenen ikinci büyük dizisi sonunda bizlerle buluştu. Braking Bad sayesinde tanıştığımız Jesse yani Aaron Paul tekrar ilginç bir projeyle bizlerle. Dizi gerçekten ilginç bir konuya girişmiş. Amerikan basınında the Path hakkında "Scientology mi anlatılıyor?" diye bir tartışma bile söz konusu. Bunun sebebi dizide bulunan tarikatın Şamanizm ve Scientology'i andıran öğelere sahip olması. Asıl karakterimiz Eddie ve ailesi bu tarikatın saygıdeğer kimseleri ve kurucusunun yakın arkadaşları sayılırlar. Eddie aldığı bir terapi sırasında gördüğü bir imgeden kıllanır, tarikatın gerçekliğini irdelemeye başlar. Bu tarz kültlerin günümüzde çok olduğu zaten biliniyor, the Path üzerindeki genel kanı ise bu tarz kuruluşların gerçek yüzünü ortaya koyuyor olduğu. Dizinin böyle bir gayesi var mı bilinmez ama çekim kalitesi, kuvvetli oyuncu kadrosu ile adından söz ettiriyor. Şimdilik sürükleyicilik kısmında bir sorun göremediğim dizi bakalım amacına ulaşacak mı? **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Tüm oyuncular eski dizilerindeki karakterlerinden kurtulamamış gibi bir his uyandırıyor.* ★★★☆☆

Yaratıcı: Jessica Goldberg **Oyuncular:** Aaron Paul, Michelle Monaghan, Emma Greenwell, Hugh Dancy **IMDb Puanı:** 7.6 **Yayınlandığı Kanal:** Hulu

1. SEZON

THE NIGHT MANAGER

Hugh Laurie ve Tom Hiddleston kalibresinde oyuncuları her zaman TV ekranında görmek kolay değil bizim için. Varsa bir House of Cards var Kevin Spacey ile ilk anda akla gelen, o yüzden bir değil iki ağır topu tek dizide buluşturan The Night Manager, kadrosuyla maça bir sıfır önde başlıyor. Esasında bir John Le Carre romanı olan dizinin genel kalitesi ise standardın gayet üzerinde, oyunculukların kötü olanı vardıysa bile başrollerin dikkat çekici diyaloglarının yanında göze batmıyor. Senaryonun ayaklarını yere sağlam basan gerçekçi tonu da sağ olsun, Hiddleston'ın dizideki hatun kişilerle girdiği ilişkilerin gereğinden pek acayip ve hızlı gelişmesi bile eğreti durmuyor. Hoş, bende de öyle çene ve elmacık kemikleri olsa ben de milletle o kadar çabuk haşır neşir olurum :) Uzun lafın kısası, oyunculuk ve kurgu olarak gayet başarılı, başta ağır başlayıp sonlara doğru dozunu kaçırmadan tempolanan, gayet kaliteli bir mini dizi The Night Manager. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *Kendine has tonu düşünülürse başrol olarak Tom Hiddleston'ı seçmekle doğru karar vermişler.* ★★★★☆

Yönetmen: Susanne Bier **Oyuncular:** Tom Hiddleston, Hugh Laurie, Tom Hollander, Elizabeth Debicki, Olivia Colman **IMDb Notu:** 8,4 **Yayınlandığı Kanal:** BBC ve AMC



HABERLER



STALLONE VE GODFATHER?!

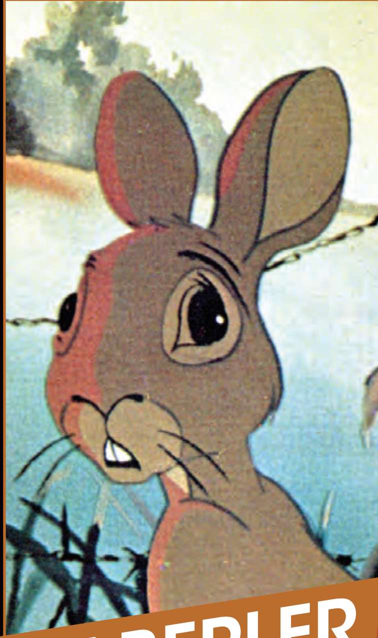
Sylvester Stallone ilk televizyon projesine adım atıyor. Üstelik de Mario Puzo'nun The Godfather serisindeki son kitabı Omerta'yı konu alacak bir proje bu. Vallahi heyecan bastı! (Bu arada Godfather'ın 3 filmi de ilk kitaptan uyarlamaydı. Kafalarımız karışmasın :)



JACK BAUER'SİZ BİR 24 DİZİSİ

Popüler dizi 24'ün yeniden uyarlaması olacak 24: Legacy'de hatırlayacağınız üzere dizi ile özdeşleşmiş aktör Kiefer Sutherland oynamayacak. Onun boşluğunda hayat verdiği Jack Bauer karakterinin de dizide olmayacağı kesinleşti. Aynı işi yapan başka bir karakteri izleyeceğiz (tabii izlemek isterseniz).





HABERLER



BBC VE NETFLIX'TEN ORTAK PROJE

Richard Adams'ın kitabı Watership Down, BBC ve Netflix'in ellerinde animasyon serisine dönüşüyor. Üstelik seslendirme kadrosunda yer alan James McAvoy, Ben Kingsley, Nicholas Hoult gibi isimlerle. 2017'yi bekliyoruz!



PERSON OF INTEREST REBOOT GERÇEKLEŞEBİLİR

Reytingler sebebiyle final sezonuna giren Person of Interest için kapı hâlâ açık. Dizinin başrolü Emerson, serinin yeniden yapımının imkansız bir ihtimal olmadığını belirtirken, dizinin yapımcısı Plageman da, "asla, asla demeyin" diyerek hayranlara bir umut ışığı yaktı.



DAREDEVIL

2. SEZON



Daredevil'ın ilk sezonu beklediğimizden daha bile ağır bir suç hikâyesiydi. MCU'ya ve çizgi romanlara göndermeleri bile gayet ince işlenmiş, göze sokulmamıştı. Zaman zaman temposu fazla ağırlaşıyordu kanımca ama ben kendi adıma art arda çok fazla bölüm izlememiştim çıktığında. Sonra Steven S. DeKnight yapımcı koltuğundan kalkıp diziyi yardımcılarına bırakınca içimi bir şüphe aldı ki bu tarz şeylerde hep alır. Acaba ikinci sezon ilki kadar iyi olabilecek miydi? Malum artık ona kavuştuğumuza göre, en başta söylemek gereken, bu sorunun cevabının değişken olduğu. Çünkü dizide bir tempo ve odak değişimi var, orası doğru. Aksiyon daha fazla, koridor dövüşünden daha bile iyi bir dövüş sahnesi de var hem. Karakterler daha bir gaz, Punisher'a uyup uymadığı bir başka göreceli durum olan John Berthal'ın oyunculuğu on numara. Orijin hikâyesi bence çok güzel işlenmiş ve modernize edilmiş. The Hand'in işin içine karışmasıyla çizgi romana daha da yaklaşılması birtakım sorunları beraberinde getirmemiş denemez ama… Daredevil'ın güçlerini ayrıntısıyla bilenler için biraz zorlama durabilecek bir iki sahneye denk geldim, bunun haricinde durduk yere terk edilen cevapsız sorular da var (sahi ne oldu o kuyuya?). Aynı ilk sezonda olduğu gibi, anlatımda bir acelecilik söz konusu değil ama hikâye biraz hafiflememiş dersek de yalan olur. Sonuçta elimizdeki, önceliklerinize göre ilk sezondan sadece bir tık daha iyi ya da daha kötü ama kesinlikle izlemeden geçilebilecek gibi değil. Notunu da kendi önceliklerime göre verdim :) **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *İlk sezona kıyasla daha tempolu ve karakterlerini yine güzel geliştiriyor. Ama "hangi sezon daha iyi?" sorusunun yanıtı kişiden kişiye değişir.* ★★★★★

Yaratıcı: Stephen Surjik, Phil Abraham, Peter Hoar, Ken Girotti, Euros Lyn **Oyuncular:** Charlie Cox, Deborah Ann Woll, John Berthal **IMDb Notu:** 8,8 **Yayınlandığı Kanal:** Netflix

4. SEZON

HOUSE OF CARDS

Siyaset hayatımda gereksiz bir yer kaplıyor. Gereksiz zira ortada, ülkeye/kültüre göre kalitesi değişen bir tiyatro var ve ben de geri kalan herkes gibi bu gösteriyi koltuğumdan izliyorum. House of Cards biz sıradan vatandaşlara, bu sahnede oyuncu olmayı vadetmiyor belki; ama daha iyisini yaparak bizi kulise davet ediyor.

Kanımca ilk iki sezona göre bir tık daha durgun olan üçüncü sezonun ardından, dördüncü sezonda Frank ve Claire çiftinin başkanlık yarışında sadece D.C.'nin politik dalaverelerini ustalıkla bertaraf etmeleri ya da bizatihi işletmelerini izlemiyoruz; aynı zamanda bir gül bahçesini andıran ilişkilerindeki dikenlerin onları ne denli güçlü kıldığına da şahitlik ediyoruz. Son sahnenin ürkütücü bir şekilde tanıdık gelmesi de şüphesiz bu sezonu, biz Türkiye'den izleyenler için daha bir anlamlı hale getiriyor. **-İhsan A.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Muhtemelen şimdiye kadarkiler arasında en görkemli sezon.* ★★★★★

Yönetmenler: James Foley, Robin Wright, John David Coles, David Fincher **Oyuncular:** Kevin Spacey, Robin Wright, Micheal Kelly, Mahershala Ali **IMDb Notu:** 9 **Yayınlandığı Kanal:** Netflix



WORLD OF WARCRAFT: CHRONICLE VOLUME - 1

WARCRAFT TARİHÇESİNE KAFA AYARI (YİNE)

Zamanında Blizzard'ın azılı bir takipçisi olan ben size ne yalan söyleyeyim, artık Blizzard'ı oyunlarından çok kitaplarından takip eder oldum. Bunun sebeplerini yazarsam muhtemelen bana ayrılan bu ufak köşeyi epey aşarız ancak kısacası Blizzard'ın parça parça kendi evrenini oyunlarında hiç etmesini bizzat tecrübe etmek istemediğim için oyunlarını oynayamıyorum diyebilirim. Kitaba girmeden önce bir uyarı: Eğer daha önce *World of Warcraft*'ı hikâyesi için oynuyorduysanız, *Chronicle* bir gazla size *WoW* hesabınızı açtırabilir (tabii ki yapmayın öyle bir şey).

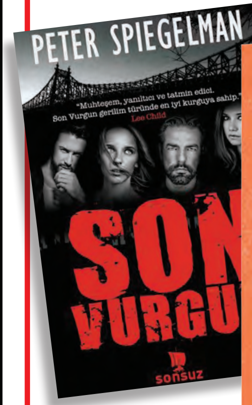
Chronicle, ilk bölümüyle *Warcraft* evreninin yaratılış hikâyesiyle başlayıp, ilk insan ve orc savaşından hemen önce biten kapsamlı bir tarihçe aslında. Bu, *World of Warcraft* çıktığından beri evrenin tarihçesine yapılan en büyük güncelleme. Hatırlarsanız *Burning Crusade* çıktığında hikâyeye yapılan değişiklikler de olmuştu ancak *Chronicle* bu konuda sınır tanımadan *Warcraft*'ı önümüzdeki on yıla hazırlıyor.

World of Warcraft: Chronicle'ın pek çok yerinde aslında Blizzard'ın oyun yapabileceği ve oldukça ilginç detaylarla dolu yeni hikâyeler bulacaksınız. Bu hikâyelere aslında yeni demek de tam olarak doğru değil zira eğer daha önceden tarihçeyle haşır neşirseniz pek çok açıdan bu hikâyeler düzeltilmiş ya da *World of Warcraft*'ın hikâye kurgusuna uydurulmuş şekilde ortaya çıkıyor. Eğer gözlerinizi kısarsanız, *WoW: Legion*'un hikâyesini dahi görebileceğinizi hissediyorsunuz. Bu daha önce dergi toplantılarında arada sırada konuşmamıza rağmen dergi satırlarında pek dile getirmediğimiz bir gerçeği tekrar doğruluyor: Blizzard, *World of Warcraft*'dan sonra artık oyunları sürükleyen hikâyeler değil, hikâyeleri sürükleyen oyunlar yapıyor. Bu yüzden uzun süredir Blizzard'ın en sağlam ve etkili hikâyeleri oyunlarından çok kitaplarında kendine yer buluyor ve ben de tam bu yüzden artık Blizzard oyunlarını oynamayı bıraktım.

O yüzden bu kitabı okumak isteyenlerin *World of Warcraft* durumuna göre okuyup okumama konusunda tavsiyemi ikiye böleceğim. Eğer bir dönem *World of Warcraft* oynamışsanız ama şimdi üstüne para verseler dönmeyecekseniz, *World of Warcraft: Chronicle*'ı size tavsiye ediyorum zira *Warcraft* evreniyle vedalaşmak için daha güzel bir kitap yok.

Ancak hala *World of Warcraft* oynuyorsanız ya da *Legion*'u önümüzdeki aylarda alıp hadım etmeyi planlıyorsanız bu kitaptan köşe bucak kaçın, zira oyunda sizi şaşırtacak veya heyecanlandıracak pek çok gizemin kaynağını bu kitapta açık seçik yazılmış olarak bulacaksınız. Demedi demeyin sonra. **-Hakan**

EDİTÖRÜN NOTU: *WoW serüvenini bitirenlerdenseniz güzel bir nostalji için kesinlikle bakmalısınız.* ★★★★★





RAY BRADBURY

GÜNEŞİN ALTIN ELMALARI

BİR RAY BRADBURY ŞAHESERİ

Söz konusu bir Ray Bradbury öykü derlemesiyse ufak ama buruk bir tebessümden daha ötesine gerek yoktur. Çünkü yaşamış en iyi bilimkurgulardan olduğu kadar, en iyi öykücülerden de olan Bradbury'nin o hassas anlatımı insanda böyle hisler uyandırır. Güneşin Altın Elmaları bu anlamda tam olarak bir Bradbury kitabı. Onun yetkin kaleminin ve sorumluluk duygularıyla dolup taşan, çoktandır unuttuğumuz ya da üzeri kabuk bağlamış duygularımızı ortaya çıkaran öykülerinin yepyeni bir derlemesi bu. Aile, iktidar, hayal gücü, yalnızlık ve uygarlık gibi temaları hem bilimkurgu, hem de fantastiğin çerçevesi dışına taşarak ele alıyor yazarımız. Bize de hem kalemine, hem zihnine. Okumadan ölmeyin a dostlar. **-Hazal**

PETER SPIEGELMAN

SON VURGUN

TER İÇİNDE KALMIŞ DOLANDIRICILAR

Tam bir koşuşturma içinde geçen, yüksek tempolu bir macera-gerilim romanı okudum bu ay. Peter Spiegelman'ın 400 sayfa boyunca anlattığı öyküde, eski bir CIA ajanı olan Carr'ın yaşamından kasvetli, biraz da dramatik bir bölümü izliyoruz. Basit bir dil kullanılması da hızlıca okuyup güvensizlik ve şüphe ortamından beslenen soruların cevabına final bölümünde ulaşmamızı sağlıyor. Konuya gelirsek; CIA'deki işinden çıkarılırken haksızlığa uğradığını düşünen gizli ajan Carr, gizli kapaklı ve tehlikeli işler yapmaya devam eder. Ancak bu sefer yasadışı yollara sapmış, kara para aklayan dolandırıcıların, hırsızların paralarını çalan küçük, kendi içine kapalı bir çeteye katılmıştır. Araya gönül ilişkileri ve sağlam görünen birkaç dostluğun da katıldığı başkahraman Carr'ın tehlikeli suçlulara karşı giriştiği son ve büyük operasyonda sık sık ter içinde kaldığı, korkup gerildiği macera sürpriz bir şekilde sona eriyor. Ortalarda bazı sürprizler de bekliyor bizi. Kolay okunan, biraz da düşündürmeyi başaran bir gerilim-polisiye romanı arayan okurlara rahatlıkla önerebilirim. **-Noyan**



MOGWAI - ATOMIC

NÜKLEER FELAKET MASALLARI

Distortion seviyorum kardeşim müziğimde, inkâr edecek değilim. Mogwai, lisedeyken yaratıcı melodilerini takdir ederek sardığım, sonrasında da çok büyük hayranı kalmadığım ama her rastladığımda severek dinlediğim bir grup.

Bu ay gelen yeni albüm **Atomic**, Mogwai'nin tam bir stüdyo albümü sayılmaz aslında. Grubun, arkadaşları Mark Cousins'in Hiroşima bombası hakkındaki sinematografik ve tarafsız belgeseli Atomic: Living in Dread and Promise için yaptıkları müziklerin albüm için remaster edilmiş hallerinden oluşuyor.

Elbette her şeyden önce albümün grubun özgün duygularından ziyade filmin anlatımını takip edecek şekilde kurgulandığı çok hissediliyor. Diğer yandan o anlatım grubun zaten hâlihazırda takip ettiği sese çok uygun olduğundan yaptıkları tarzın çok da ötesine düşmüyorlar. Mogwai parçaları genelde aynı melodileri örgüleyerek git gide kompleksleşen bir tat tutturur; bu da belgeselde ihtiyaç duyulan, git gide vuruculaşan müzik fikrine zaten uzak değil.

Her Mogwai albümünde olduğu gibi bunda da bazı şarkılardan nefret ettim, bazılarını beğendim, bazılarıysa bana kesinlikle az önce o parçayı dinlerken kafamda çektiğim kliple çok rahat yılın yönetmeni ödülünü alabileceğim fikrini verdi. Klasik Mogwai kafası. Enstrümanlar yine son derece net ve bu defa sythesizer distortion'ları genel olarak son derece temiz geliyor. Bütün albümü kaliteli bir kulaklıkla dinlerseniz istediğiniz her enstrümanı her an duyabilirsiniz. Bu demek değil ki albüm çok sakin. Sizi alıp uçuracak bir şeyler elbette beklemeyin, genel olarak yavaş ama hâlâ ara sıra agresifleşmeyi hatırlayabilen bir albüm Atomic. Hiroşima'yla ilgili olaylar üzerine bestelendiğinden birçok yerde Japon motiflerine de rastlayacaksınız. **-Erim**

NÜKLEER TARAFSIZLIK

Bu arada, albümün konusu olan belgesel Atomic: Living in Dread and Promise'i de şiddetle öneririm. Çok üzücü bir olayı her tarafıyla ele alabilen ve belli bir tarafı savunmaya enerji harcamayan, görsel olarak çok etkileyici bir film. Mogwai etkisi de eklenince tadından yenmiyor. Belgeseli izleyip albümü ardından dinlerseniz daha çok seversiniz sanırım.

EDİTÖRÜN NOTU: *Atomic kaliteli bir soundtrack ve iş yaparken falan arka planda güzel gidiyor. Ama dünyanızı değiştirmesini de beklemeyin.* ★★★☆☆





Ofiste Çalanlar

1. **Igorrr** Tout Petit Moineau
2. **Nobuo Uematsu** Ronfaure
3. **The Beatles** Something
4. **Seasick Steve** Walkin Man
5. **Two Steps From Hell** Big Sky

Soundtrack



HYPER LIGHT DRIFTER OST



Bu ay hayatımıza hiç beklenmedik derecede etkili bir giriş yapan oyunun görselliğiyle birlikte en dikkat çekici yanı şüphesiz ki atmosferik ve karamsar müzikleriydi. 2012'de Fez ile dikkatimizi çeken ve geçen yıl izlediğimiz It Follows ile rüştünü ispat eden tek kişilik dev kadro Disasterpeace imzalı müzikler, oyunun elektronik fakat antik havasına cuk oturmuş. Özellikle gece derin basları hissederek dinlediğinizde çok ayrı diyarlara götüren albüm uzun zamandır dinlediğim en keyifli oyun müziklerinden. Türü sevenler ıskalamasın. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Karanlık ambiyanslı elektronik müzik hayranlarının içini titretecek kalitede bir albüm. Oyun dışında da gayet etkileyici.* ★★★★★



PEARS
GREEN STAR

Hardcore seviyor musunuz? Ritmik ustalığı takdir etmeyi sever misiniz? Orijinal bir şeyler arıyor musunuz? Go to Prison albümünü dinlediniz mi? Bu sorulardan herhangi birine evet dediyseniz, Green Star'ı beş dakikalığına açıp dinlemek, sizin için her şeyi netleştirmeye yetebilir.

Ben şahsen hardcore'un bu kadar temiz halini bir türlü sevemedim ama adamların burada Go to Prison'ın kaza olmadığını kanıtlamakla kalmayıp, onun da ötesine geçmiş olduklarını görüyor ve takdir ediyorum. Hızlı, melodik ve aniden değişen ritimlerde tek bir notayı kaçırmadan çalmış New Orleans'lı PEARS. **-Erim**

EDİTÖRÜN NOTU: *Punk'ın 2016'da kendine güzel bir yer bulduğunun göstergesi gibi Green Star. Ayrıca özgün ve çeşitli.* ★★★★☆



AMON AMARTH
JOMSVIKING

Hatırlar mısınız hani şu Amon Amarth'ın bir albümü vardı… Hani değişikti. Hatırlayamadınız değil mi? Zira yok öyle bir şey arkadaşlar. Adamlar tam 10 albümdür aşağı yukarı aynı tarzda ve kaliteyi düşürmeden devam ediyorlar, bu da tabii Death Metal'in devlerinden olan grubun albümlerini ayrıştırmayı zorlaştırıyor. Fakat bu sert abiler bir değişiklik yapıp işi konsept albüme dökmüşler ve âşık olduğu kızı geri getirmek için elini kana bulamaktan çekinmeyen genç bir savaşçının öyküsünü albüme yaymışlar.

Prodüksiyon, teknik kalite ve sözler tertemiz, konu akışı güzel verilmiş. **Johan** abimiz yine sinirli, yine çok "Viking", fakat yormuyor ve bir şekilde su gibi akıyor albüm. Davullarda gruptan geçen yıl ayrılan **Fredrik Andersson** yerine çalan **Tobias Gustafsson** iyi bir iş çıkararak ustasını aratmamış. Parçalar klasik Amarth hızında ve ara sıra giren sololar haricinde yine eskilerinden çok farklı değiller. Fakat bu sefer sözlere gösterilen özen ve belli bir atmosferin yaratılabilmesi grubun müziğinde ileriye yönelik başarılı bir adıma işaret ederken, özellikle *"A Dream That Cannot Be"* parçasındaki **Doro Pesch**'in konuk vokali albüme çok yakışmış. Grubun takipçileri ve death metal severler kadar konsept albüm takipçilerine de hitap eden gayet başarılı bir eser olmuş Jomsviking özetle. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Tanıdık Amon Amarth numaraları iyi bir hikâye anlatımıyla harmanlanmış. İyi de edilmiş.* ★★★☆☆



KONOSUBA

ÖLÜMDEN SONRA HAYAT BÖYLEYSE SIKINTI YOK!

Elemanımız Kazuma ultra salak bir şekilde ölür. Gözlerini açtığında karşısında güzeller güzeli bir tanrıça görür ama… kişiliği biraz bozuk bir tanrıçadır bu. "Yani istersen reenkarne falan ol veya Cennet'e git ama bak istersen de sana istediğin herhangi bir şey, bir süper güç falan vereyim, başka bir dünyaya git" der. Elemanımız da bu arkadaşa gıcık olmasından da mütevellit özellikle *Ah! My Goddess* izlemişlerin kolaylıkla tahmin edebilecekleri malum seçimi yaparak kendisini çeşit çeşit ırkın, büyünün, loncaların, karakter sınıflarının vesairenin olduğu bir orta çağ fantezi dünyasında bulur.

"Bunun ardından da müthiş epik bir macera başlar" demeyeceğim yalnız, yok hayır. Şimdi bir kere Kazuma bir acayip bir arkadaşımız. Kendisini hayallerindeki dünyada bulmuş bir hikikomori'nin gazına sahip ve kafası bayağı çalışıyor ama öte yandan yeteneksizin önde gideni ve kendisini hani pek de hayallerindeki gibi olmayan yoldaşlarla buluyor. Egosu aşırı yüksek, akıllı geçinen ama kıt zekâlı bir Arch Priest; şekilciliği hayat felsefesi olarak benimsemiş, çok güçlü büyüler yapabilen ama günde yalnızca bir büyü yapıp sonra kılını kıpırdatamayan bir Arch Wizard; ve de onur için savaşıyormuş gibi durup da aslında mazoşistliğin doruklarında gezen bir Crusader.

Amaçları "İblis Kral"ı öldürmek olsa da tabii para yok, pul yok, item'lar kötü, seviyeler düşük… Maceracılar loncasından uyuz görevler alarak işe başlıyorlar ama sıradan "git 5 kurbağa kes" görevlerinde bile başlarını saçma sapan belaya sokmayı başarıyorlar.

Neredeyse komple komedi kafasında bir seri zaten Konosuba (tam ismini de vereyim arada: Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku o / God's Blessing on This Wonderful World). Dullahanla savaştıkları bölümü veya succubus bölümünü kesin izlemeniz lazım. Offf şimdi hatırladım, bir de göl suyu temizleme bölümü vardı… Neyse uzaklaşayım ben, spoiler vereceğim yoksa. 10 bölümlük, kısacık, çerezlik, süper eğlenceli bir şeye hayır denmez kısacası. **-Ömer**

GUNDAM: IRON-BLOODED ORPHANS AŞIRI AŞIRI AŞIRI İYİ DEĞİL MİYDİ!!?!? ABARTMIYORUM, TÜM ZAMANLARIN EN SEVDİĞİM MECHA SERİSİ OLMAYI BAŞARDI. BU KADAR KOMPLİKE, BU KADAR GERÇEKÇİ VE BU KADAR İÇTEN OLABİLMEK HER ANİMENİN HARCI DEĞİL... -ÖMER

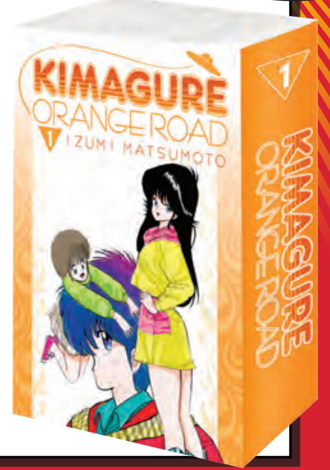
KENDİ İSTEDİĞİN GİBİ YAŞAMAK KOLAY BİR ŞEY DEĞİL. KENDİNDEN BAŞKASINI SUÇLAYAMAZSIN.



ORANGE ROAD'U ÖZLEMEK...

Kusura bakmayınız, konu Orange Road'sa gerisi teferruattır. Görüp görebileceğiniz en naif, en sıcak yapım olan Orange Road'un mangasının yeniden çevrilmesi ve ciltlerinin toplu halde satışa konulması için mangaka Izumi Matsumoto'nun da desteğiyle bir Kickstarter kampanyası başlatıldı.

Bunları yazdığım sırada ilk ekstra hedefe de ulaşılmıştı ve böyle biterse 3'erden toplam 6 cildin yenilenmiş halini göreceğiz. Ah keşke tüm ek hedeflere ulaşabilse… Aranızda zengin arkadaşlar vardır kesin, hadi bi' el atın, olmaz mı? *tinyurl.com/ogz-103-orange-road*



● Tokyo'da devasa bir **Sailor Moon** sergisi açıldı. Heykeller, eşyalar, orijinal çizimler, ne ararsanız var. 19 Haziran'a kadar açık kalacakmış, yolunuz düşerse bir uğrayın. Bana da bir Smokinli Şövalye şapkası kaparsınız artık.

● **Vampire Knight**'ı özlediniz mi? Geri dönüyor! Matsuri Hino yeni manga serisine Haziran'da başlayacakmış.

● **Erased**'de başkarakterin yazdığı ve yayınlatamadığı bir manga vardır. Erased'in mangakası Kei Sanbe, live-action uyarlaması için bu mangayı gerçekten de yazıyor.

● Juliette Binoche ve Kaori Momoi de Hollywood yapımı **Ghost in the Shell** filminin kadrosuna katıldı.

● Yetişkinlerin boyama kitabı boyaması trendine **Justin Bieber** da katıldı ve anime tarzında bir şey boyadı. "30 dakika yerimde duramadığım için iyi olmadı ekiekieki" falan dedi.

● Goro Miyazaki'nin çocuk serisi **Ronja**, Emmy ödülü kazandı.

● **Fate/Stay Night: Heaven's Feel** film üçlemesinin müziklerini Fate/Zero, Madoka Magicka, Sword Art Online gibi yapımlardan iyi tanıdığımız Yuki Kajiura besteleyecek.

● **Higurashi**'nin live-action dizisi 20 Mayıs'ta başlayacak.

● Japonya'da çok büyük bir marka olan **Sengoku Basara** için yan bir manga serisi başlıyor. Adı Sengoku Basara Dokugan.

● **Kingdom**'ın mangasının 10. yılı şerefine kısa ve çok iyi bir live-action video yayınlandı: *tinyurl.com/ogz-103-kingdom*

● Shounen Jump'ın en erotik mangaları oylandı. Sadece 250 kişilik bir oylama ama olsun, ilk üç şöyle: **Strawberry %100**, Video Girl Ai, I"S.



YENİ ANİMELER

● Sadece isimlerinin yetmesi gerekecek birkaç yeni duyuru önce: Rotten Boys' High School Life, Miss Kobayashi's Dragon Maid, Napping Princess, Fukumenkei Noise, Scared Rider Xechs, B-Project, Scorching Ping Pong Girls, Time Bokan 24, Drifters, Island, The Balance of Osiris (2. sezon), BBK/BRNK (2. sezon).

● **Arslan**'ın ikinci sezonu, yeni **D. Gray Man** serisi ve futbol animesi **Days** bu yaz başlıyor.

● Yeni bir **Peace Maker Kurogane** animesi geliyor (zamanında bayağı seviliyordu). TV serisi mi olacak, hikâyeyi baştan mı alacak, ne olacak, hiçbir şey belli değil şu an için.

● **7 Deadly Sins** için Ağustos'ta 4 bölümlük bir yan anime serisi gelecekmiş.

● Duyuru falan yok ama yapımcıları yeni bir **Shirobako** animesine sıcak baktıklarını söylüyorlar.

● Working'in yan mangası **www.working**'in (adı böyle evet) de anime serisi gelecekmiş.

● Ne kadar övsem az gelecek **Gundam: Iron-Blooded Orphans**'ın İkinci sezonu sonbaharda başlıyor.

● Visual Arts / Key! Bizim yaşama sevincimizden ne istiyorsun? Kısa görsel romanları **Planetarian**'ın da animesinin geleceği duyuruldu (aslında duyuru 1 Nisan'da yapıldı ve halen gerçekliği sorgulanıyor. Sahte çıkarsa yakarlar Japonya'yı).

● Buralarda fazla sözünü edemediğim için çok üzüldüğüm **Shouwa Genroku Rakugo Shinju**, tiyatro sahnelerini bir kenara koyarsanız mük-kem-mel bir seriydi. İkinci sezon duyurusu geldi.

● **Fate/Extra**'yı oynamış toplam 5 kişi var mıdır acaba memlekette bilmiyorum ama hiç beklemeyeceğiniz kadar iyiydi hikâyesi (oynanışı o kadar değildi, o ayrı). Kendisi animeye uyarlanıyor, hem de Shaft tarafından. Shaft buna çok yakışır işte cidden. 2017'ye kadar bekleyeceğiz…



BAHAR SEZONU ANİMELERİ

Öngörülerim doğru çıktı ve çok çok sıkı bir bahar sezonuna giriş yaptık. Sayfalarda hangilerine yer vereyim diye bayağı da çelişkide kaldım doğrusu, bir sürü güzel şeyden söz edemedim. Mesela Ushio & Tora'nın, The Asteriks War'un, Sailor Moon Crystal'in ve de en önemlisi Jojo'nun devam serileri var elbette aşağıda olmayan, ilgilileri girişmiştir bile zaten. Onlardan başka Brotherhood: FF XV ve She and Her Cat gibi minik yapımlar da şenlendirdi ortalığı. Sonra... Gundam Unicorn'un TV serisi haline getirilmiş versiyonu başladı... Güzel sezon kısacası, herkes için bir şeyler var: **-ÖMER**



BAKUON!!

Bu sayfadaki diğerleri kadar iyi değil belki ama hem sevimli kızlarla hem de motosikletlerle dolu bir seriyi de es geçmeye içim el vermedi doğrusu. Yalnız bu Japonya'da telif işleri bir tuhaf işliyor galiba. Seride bütün motosiklet markaları var ve yeri geliyor patır patır giydiriyorlar markalara (başta Suzuki'ye). Basit, eğlencelik bir şeyler arayan ve motor mevzularını seven dostlar bir göz atsın derim.



JOKER GAME

Anlatması biraz zor bir seri. 2. Dünya Savaşı öncesi Japonya'sında bir gizli ajan eğitim merkezindeyiz. Joker Game de buradaki ajan adaylarının kendi arasında oynadığı, aldatmacaya, kime güveneceğini bilememeye ve diğerlerini etki altına alabilmeye dayalı, psikolojik bir oyun. Biraz ağır ilerleyen, akıl oyunlarını sevenlere göre bir yapım.



SAKAMOTO DESU GA?

Japon dostlarımızın bizzat benden ilham alarak yaptığı Sakamoto Desu Ga'da dünyanın en gereksiz derecede karizmatik ve cool adamı Sakamoto'nun nasıl herkesin gönlünü çaldığını izliyoruz. Seri saçmalamanın sınırlarını zorluyor ve durumdan hiç şikâyetçi sayılmam.



KIZNAIVER

Kill la Kill'in yapımcılarından gelen, çizim stili ve genel kafası itibariyle de onu az çok andıran bir seri. Çok azcık daha ciddimsi gibi ama. Başkarakterimiz acı hissetmiyor ve bu nedenle bayağı ruhsuzlaşmış. Duyulan acının paylaşıldığı bir sistemin işlediği 7 kişilik bir gruba dâhil olmasının sonuçlarını izlemek enteresan olacak gibi.

RE:ZERO

Başkarakterin kendini bir fantezi dünyasında çulsuz ve amaçsız bir şekilde bulması konseptiyle az geride sözünü ettiğim Konosuba'ya bayağı benziyor Re:Zero ama yine büyük ölçüde komedi olsa da Re:Zero'nun, Konosuba'nın aksine doğru düzgün ilerleyen, birazcık Erased'den ilham almış bir hikâyesi de var. Sürükleyici bayağı, RYO severlere göre tam.



MY HERO ACADEMIA

Gelecekteyiz ve bu gelecekte nüfusun tamamına yakını süper güçlere sahip, dünyanın düzeni de buna göre şekillenmiş. Elemanımız da büyüyünce süper kahraman olmak istiyor, yalnız şöyle bir şey var; kendisi süper gücü olmayan az sayıda kişiden biri. Mangası bayağı popüler My Hero Academia'nın ve animesi de uzun süreceğe benzer. Uzaklaşmadan yakalayın bence, gayet eğlenceli.



KABANERI

Duyduğuma göre aramızda Attack on Titan seven çokmuş ve bu arkadaşlar yeni sezon beklerken helak oluyormuş. İlacınız tam olarak budur arkadaşlar. Attack on Titan'ın yapımcılarından gelen, genel olarak zaten ona çok benzeyen; steampunk'ı, feodal Japonya'yı ve zombileri bir araya getiren, prodüksiyonu uçmuş gitmiş, sert bir yapım.



MACROSS DELTA

Filmleri, Ova'ları vs. saymazsanız gerçek bir Macross serisi 10 yılda bir anca geliyor. Yani çok uzun zaman oldu, çok özledik… Macross Frontier'ın bilmemkaç yıl sonrasında, onun hikâyesinden tamamen bağımsız bir yerdeyiz ve mecha savaşları, müzik ve aşk üçgeni konsepti Macross'a özgü bir şekilde yine bir araya geliyor. İlk bölüm bir acayipti ama ardından hızla kendini sevdirmeye başladı bile.



IŞIK TUT DA UZAYA GİDELİM

LIGHTSAIL'IN KUZENİ, STEPHEN HAWKING'IN DESTEĞİYLE UZAYA GİDİYOR

Eski dostumuz LightSail'i hatırladınız mı? **Bill Nye**'nin başında olduğu The Planetary Society'nin, fotonların sekme kuvvetiyle uzay vakumunda ileriye fırlattığı solar hava aracı. İşte, aynı fikirden çıkan yeni bir solar hava aracı var gündemimizde. LightSail'e kıyasla daha güçlü ve hiç şüphesiz daha ünlü. Zira projenin altında Stephen Hawking ve Mark Zuckerberg'in imzası var.

"Ne?" diyecektiyseniz, ben sizin için dedim. Evet, yanlarına milyarder yatırımcı Yuri Milner'ı da alıp **Breakthrough Starshot** adında, 100 milyon dolarlık bir projeye girişmişler. Amaçsa, yakınımızdaki güneş sistemi Alpha Centauri'ye ilk teması sağlamak.

Alpha Centauri 4.37 ışık yılı ötemizde. Fakat ekibin geliştirdiği Nanocraft adlı sistem sayesinde özel yansıtıcı yüzeylerden seken fotonların hızıyla ivmelenerek ilerleyen Starshot, ışık hızının %20'sine ulaşarak, Alpha Centauri'ye yaklaşık 20 yılda varabilir. Starshot'un planında, uzaya yerleştirilecek ayrı bir lazerden gönderilen ışınlarla, Nanocraft'a çok daha hızlı ivme kazandırmak var.

Projenin tanıtımında konuşan Stephen Hawking, "Önümüzdeki limit, kendimizle yıldızlar arasındaki devasa boşluktu fakat artık bunu aşabiliriz. (…) Bugün kozmosa atılan bu devasa adıma kendimizi adıyoruz. Çünkü insanız ve uçmak doğamızda var" dedi.

Yuri Milner, Starshot'un geliştirilmesinde kullanılacak tüm verilerin varolan veya yakında tamamlanacak araştırmalardan geldiğini, kullandıkları teknolojilerin de tamamen halka açık kaynaklardan alındığını belirtti.

Araştırmacılar arasındaysa, böyle bir görevi başaracak teknolojinin geliştirilmesi için 100 milyon doların yeterli olmayacağı görüşü yaygın. Bunun başlıca sebepleri; lazerlerin çarpması sırasında aygıtın fazla rotasyona gireceği, hedefine ulaşsa bile Dünya'ya kadar ulaşacak sinyaller göndermeye gücünün yetmeyeceği, veya ulaştığında yavaşlayacak mekanizmayı taşıyamayacağı gibi teorilerle açıklanıyor.

Yine de denemekten zarar gelmez, değil mi? Milyonerlerin paralarını daha büyük havuzlardaki daha büyük partiler yerine böyle şeylere harcaması fena değil. **-Erim**

HÜCRELER, BİTLERE KARŞI

YAPAY ZEKÂ DEĞİL, ORGANİK BİLGİSAYAR!

"Canlılar" ve "inorganikler" arasındaki kıyaslamalar her zaman ilgimi çekmiştir. Bana sorarsanız, bilgisayar ve türevi elektronik her şeyin nihayetinde inorganik oluşu, onlarla yaşadığımız deneyimlerle aramıza bir "bu gerçek değil" bariyeri kuruyor.

Fakat İsveç Lund Üniversitesi'ndeki araştırmacılar bu durumu değiştirmek üzere. Şöyle ki, nano boyutta biyolojik "parçalarla" tasarladıkları bilgi sayma sistemi ("bilgisayar" demek garip geldi buna) **NanoLund**, kendine denk inorganik sistemlerden daha hızlı ve etkili olduğunu kanıtladı.

Normal bilgisayarlarda, işlemler "elektriğin olması veya olmaması" durumuna göre 0 veya 1 olarak yapılabilir. Yani birim zamanda en fazla ancak iki değişken arasından biri seçilebilir. Moleküler motorlarla çalışan biyolojik bilgisayarlarda ise, aynı anda bir sürü farklı tepkiler verebilen protein moleküllerinin oynatılması söz konusu. Elektronların bakır tellerde ilerlemesi misali, nano boyutta inşa edilen özel bir tür labirent oluşturularak, parçacıklar belirli kurallara göre içeride oynatılıyor. Aynı anda gidebilecekleri 2'den fazla potansiyel yer olması sayesinde de, aynı anda dijital bir bilgisayardan daha fazla potansiyel işlem yapabiliyorlar.

"Bunun dijital bilgiyle ne ilgisi var" demeyin, özünde tüm bilgisayarlar aynı işi yapar: Gerçek değerlere karşılık gelen verileri, çok hızlı şekilde sayıp sonuçları verirler. Bu temeli inşa ettiğiniz zaman, bunun üzerine kuracağınız programlarla, düşünsel her şeyi inşa edebilirsiniz. Bir işlemcinin bakır tellerden mi, protein moleküllerinden mi meydana geldiği önemli değil – sonucu vermesi önemli. Bu sonuç, daha sonra elektronik bir değere dönüştürülebilir.

Aynı kuantum bilgisayarları gibi, biyolojik bilgisayarların da yakın geleceğimizde önemli bir yeri olabilir, ortaya çıktığında şaşırmayın. :) **-Erim**

KÖMÜRLE OLMAZ BU İŞLER!

İNGİLTERE GÜNEŞİ İŞİNİ İYİ YAPIYOR

Bütün dünyayı karşıma alıp net bir yanıt duyana kadar sormak istediğim bir soru: Kafamızın hemen üstünde devasa, ücretsiz ve zararsız bir enerji kaynağı duruyorken biz neden hâlâ yan etkileri olan enerjiler kullanıyoruz ki?

Şu ana kadar bir sorudan ziyade bir tartışma başlığı olan bu konuya İngiltere'den dengeleri değiştirecek bir veri katkısı geldi. Şimdi bakın, İngiltere gibi tarihte kömürü her zaman bolca kullanmış bir ülkede, yeşil enerji artık kömürden daha kârlı. Nasıl mı? Hükümet vergilendirmesi.

Evet, Nisan'ın ilk hafta sonu, İngiltere'de uzun süredir kömürle yarışan güneş enerjisi kullanımında bir rekor kırıldı: Bütün ülke, toplam enerji giderlerini karşılarken ilk kez 24 saat boyunca güneş enerjisini, kömüre göre daha fazla kullandı. Carbon Brief adlı iklim analiz şirketinde toplanan ulusal elektrik hattı verileri halka sunuldu. Cumartesi gününde güneş enerjisiyle 29GWh güç üretilirken, kömürden gelen miktar 21GWh oldu.

Elbette bu noktaya ulaşmak için güneş enerjisini fosil yakıtlara tercih eden bilinçli insanlar kadar tutarlı ve sürekli politikalara da ihtiyaç var. Peki İngiltere'nin enerji politikası neymiş derseniz: Ülkedeki kömür enerjisi kullanan fabrikalar birer birer kapanıyor. Hükümetin kömüre getirdiği %100'den fazla zam, tüketicileri alternatiflere yöneltmiş. Güneş enerjisi pazarı bu sayede patlamış ve bu yıl enerji ihtiyacının en az %4'ünü Güneş'ten alan İngiltere, geçen yıl karbon gaz salınımını %4 düşürmeyi bu şekilde başarmış.

Ülkemizde ise, "yenilenebilir" olarak kategorize edilen Hidroelektrik, Rüzgar, Jeotermal ve Biyogaz kaynaklarından gelen oran %2,6 iken, ülkede megawatt ölçeğinde enerji üreten Güneş Enerjisi Santrali (GES) bulunmadığından, güneş enerjisi genelde sadece seralarda ve su ısıtmada kullanılmakta. Halbuki birçok Avrupa ülkesine göre ülkemizin daha çok güneş alıyor olması müthiş bir coğrafi avantaj. Sıcakları daha ziyade cinnet geçirmek için kullanan bir ülke olarak aklımızı başımıza alabilecek miyiz, bakalım. **-Erim**





ŞİRKETLERİNİZİ SERİN YERDE SAKLAYIN

İNTERNETİN BİLDİĞİ, SIR DEĞİLDİR

Bu ayki *Dijital Özgürlük* sayfamızda da göreceksiniz, Panama'da ortaya çıkan bazı belgeler ortalığı karıştırdı. Şimdi de Avrupa Parlamentosu, şirket sırlarını ortaya dökenleri yasa karşısında haksız gösterecek yeni bir kararı tartışıyor.

Söz konusu Ticari Sırları Koruma Yasası'nın amacı, Avrupalı şirketleri ticari casusluğa karşı korumak. Zira geçtiğimiz 10 yıl içinde Avrupa'daki her beş şirketten biri ticari casusluk vakasına (ya da denemesine) maruz kalmış. Dünya çapında da bu tür yasalar yaygınlaşıyor – örneğin ABD'de bilgi sızdıranlar 15 yıla kadar hapis cezasına çarptırılabiliyor. Fakat Avrupa Parlamentosu'nda herkes yeni yasa hakkında hemfikir değil.

BİLGİNİN YASAKLANMASI

Yasa tasarısına karşı çıkanlardan biri, Brüksel'den Avrupa Şirket Gözlemleri yetkilisi Martin Pigeon. Pigeon, bu yasadaki suç tanımının yeterince açık olmadığını, yasayla birlikte örneğin Panama skandalındaki gibi bir bilgi sızıntısında, bunun suç sayılacağını söylüyor. Panama olayındaki şirket, Mossack Fonseca, teknik olarak yasadışı bir şey yapmıyordu fakat etik kuralları çiğniyordu – yasadaki boşluğu istismar ediyorlardı sadece. Yine de, toplum yasaları kuru kuruya takip eden bir bilgisayar değildir; yasalar gibi devlet sistemleri, halk tepkisi ve gelişen olayların ışığında organik olarak şekil değiştirebilir. Yeni yasada, o belgelerin sızdırılması ciddi federal suçlamalarla karşı karşıya kalırdı, dolayısıyla sistemi bükenleri ifşa etmek için kendini hukuki riske sokanların artık gözünün yaşına bakılmayacak.

Yasayı savunanlardan Fransız parlamenter Constance Le Grip, endişelenecek bir şey olmadığını söylüyor ve "Yasanın, Avrupa Temel Haklar Bildirgesi'ndeki ifade ve bilgi özgürlüğü haklarının ihlaline sebep olacak hiçbir şey içermediğini çok sıkı kontrol ettik" diyor.

Yeni yasa, Avrupa Parlamentosu'ndan onayı alsa bile, Avrupa Birliği'nin 28 üyesi tarafından ayrı ayrı yürürlüğe sokulmak zorunda olacak. **-Erim**



KABLOSUZ, BENZİNSİZ, İNSANSIZ, SORUNSUZ

ELEKTRİKLİ ARABALAR İÇİN KABLOSUZ ŞARJ TEKNOLOJİSİ %90 ETKİLİ

İnsan önce tekerleği icat etti ve her şey yolundaydı. Sonra arabayı icat etti ve bu icadına binip hızlı gitmenin ne kadar heyecanlı olduğunu farketti. Sonra da trafik kurallarını icat etti ve bütün eğlence bitti.

Biliyorsunuz, uzun süredir arabalarla ilgili popülerleşmekte ve gelişitirilmekte olan iki yeni teknoloji var (ve hayır, bagajınıza daha büyük hoparlörler takmanızı ve trafikte DAHA DA bağırtarak Demet Akalın dinlemenizi sağlayacak bir şey değil) - Elektrikli ve sürücüsüz arabalar.

Fakat Oak Ridge Ulusal Laboratuvarı'nın Enerji Departmanı'nda (ORNL) çalışan ve aralarında Toyota, Cisco, Evatran ve Clemson Üniversitesi Otomotiv Araştırmaları bölümünden mühendisler bulunan ekip işin "sürücüsüz" kısmıyla pek ilgilenmiyor. Onların işi kablosuz enerji aktarımı. Geçtiğimiz ayın başlarında sergiledikleri teknolojiye göre de şu an 20 kilowatt'lık kablosuz bir şarj sistemleri var.

Ekip geçtiğimiz üç yıl içerisinde sıfırdan başlayarak %90 etkinlikte ve kablolu şarj sistemlerinden 3 kat daha hızlı çalışan bu sisteme kadar ulaştı. Şimdiki hedefleri ise 50-kilowatt'lık kablosuz şarj teknolojisini geliştirip mevcut şarj istasyonlarında tüketiciler tarafından zaten kullanılmakta olan kablolu şarj sistemlerini etkisiz hale getirmek.

ORNL'nin kullandığı yüksek frekanslı manyetik alanlar sayesinde geniş bir hava boşluğu üzerinden güç aktarılabiliyor. Siz sormadan da söyleyeyim, bu manyetik alanlar kullanıcıya güvenli aralıklarda yansıyacak şekilde korunduğu için kullanıcıya herhangi bir sağlık riski oluşturmuyor. Gerçi kışın yeni park etmiş arabaların altına girip sıcaktan faydalanmayı bekleyen kediler biraz nezle olabilir – elektrikli arabalar çok daha az ısınıyorlar.

Araştırmanın bütçesi ABD'nin Enerji Tasarrufu ve Yenilenebilir Enerji'nin Araç Teknolojileri Ofisi'nden geliyor. Amerikan Enerji Bakanlığı'nın 2022 yılı için hedefi, elektrikli araçları günümüzde benzinle çalışan araçlar kadar popüler hale getirmiş olmak. **-Erim**

KÜRK MANTOLU T-REX

TÜYLÜ, KÜÇÜK T. REX FOSİLİ, DİNOZOR EVRİMİNDEKİ KAYIP BASAMAĞI DOLDURABİLİR

DİNOZORLAR ÇOK HAVALI! Gökdelen boyutunda bir kertenkele düşünün. Tamam, neden havalı olduklarını anladınız.

Fakat yeni bulgular durumun her zaman böyle olmadığını gösterir nitelikte! Anlaşılan devasa dinozorlar da her zaman o kadar havalı değillermiş. Onların da kısa pantolonla gezdiği dönemler varmış sevgili okur. Çünkü yaklaşık 170 milyon yıl önce ortalıkta yaşayan ve genelde 4 metre civarı uzunluklarda ve son derece hafif yaratıklardı. Daha sonra *bir şey* oluyor ve 100 milyon yıl sonrasının fosil kayıtlarında dinozorları bir anda devasalaşmış olarak buluyoruz. ("Bir anda" ve "100 milyon yıl sonrası" laflarını aynı anlamda kullanmanın nasip olduğu tek alan, arkeoloji!) Koca bir canlı türünün bu kadar dramatik bir şekil değişikliğine uğradığı büyük evrimsel adımı bilim dünyası tam olarak açıklayamıyordu. Ta ki şimdiye, *Timurlengia Euotica*'nın bulunuşuna kadar.

Buradan sonra *Timur* olarak bahsetmeye karar verdiğim bu arkadaşın bulunuşu, Tyronnosaur türünün erken mesozoik dönemdeki evriminde fosil eksiliği nedeniyle açıklanamayan yaklaşık 20 milyon yıllık bir boşluğu dolduruyor. 90 milyon yıl önce yaşamış, aşağı yukarı normal bir at boyutlarında, tüylü, hızlı bir arkadaşmış Timur. Kafatasının yapısından, beyninin nispeten büyük olması sayesinde keskin duyulara sahip, zeki bir etobur olduğu çıkarımı yapılabiliyor. Ayrıca tam tyrannosaur türleri keskin zekalarını geliştirirken ortalıktan kaybolmaya başlayan daha büyük etobur dinozorların da Tyronnosaur ailesinin hakim etobur haline gelmesinde büyük rolü var tabi.



Projenin başındaki Smithsonian Müzesi bilimadamı **Hans Sues**, "Böyle yeni buluşlar, bize bir kez daha dinozorlarla ilgili henüz bilmediğimiz ne kadar şey olduğunu hatırlatıyor. Her gün yeni bir dinozor türü keşfedilmiyor sonuçta" diye konuştu. Haklı da. Her ay dinazorlarla ilgili bir haber çıksa fena mı olur? **-Erim**

SİBER DÜNYADA HAREKETLİ BİR AY!

SIZAN MI İSTERSİN, ORTAYA ÇIKAN MI?

Bu ay siber savaş âlemleri iyice kızışmış durumda ve herkesin kirli çamaşırları ortaya dökülüyor. Yerleşik sistemde köklü değişimler isteyen küresel bir uyanış var ve kuvvetli kurumların karşısında, sistemin dışında düşünebilen bireylerin gücü, internet ve teknolojiyle birlikte her geçen gün gelişiyor. Bu ay bizleri ilgilendiren bayağı büyük iki olay var:

50 MİLYONA YAKIN T.C. VATANDAŞININ KİMLİK VE ADRES BİLGİLERİ İNTERNETE SIZDIRILDI

Geçenlerde, sızdırılan Emniyet Güvenlik Merkezi veritabanını konu alan bir yazı yazmıştım. Şimdi ise kâbusun devamını izliyoruz. Bu ay, bu defa tam olarak ne zaman sızdırıldığı kesin olmayan bir kimlik veritabanıyla karşı karşıyayız. Her şeyden önce yayınlanan bilgilerin hangi yılda yapılan bir saldırının ürünü olduğu konusunda yetkililer hâlâ hemfikir değil gibi görünüyor.

Ulaştırma, Denizcilik ve Haberleşme Bakanı Binali Yıldırım,verilerin 2009 tarihli bir saldırıda elde edildiğini, sanki bunun bizleri rahatlatması gerekiyormuş gibi açıkladı. Bir yandan verileri herkesin aratabileceği şekilde internette thanksgiving.epicm.org adresine yükleyen Kasthack lakaplı Rus hacker Konstantin Safonov, verilerin ilk olarak 4 Nisan 2016 tarihinde yayınlandığını ve sitesini açtıktan sonraki ilk 24 saat içinde 130 milyon sayfa görüntülemesi ve 500,000 orijinal ziyaretçiyle, 9 Nisan'da kapatıldığında 150 milyon isteğe yanıt vermiş durumda olduğunu ifade etti. Yaklaşık 20 GB tutan ve içinde 46,611,709 vatandaşın bilgileri bulunan arşivlerin çalındığı tarihle ilgili kesin bir şey bilinmiyor gibi. Çelişkilerin kesin olarak gösteriyor olabileceği tek şey, bu tür birden çok vaka olmuş olduğu.

Sitenin kapatılmadan önce anasayfasına yerleştirilen ve "havuzu AIDS yüzünden kapatıyoruz" diye başlayan yazıda, Kasthack'in insanların rahatsız olduğunu görünce siteyi kapatma kararı vermiş olduğu, veritabanını elde etmekten sorumlu olduğu söylenen 185.100.87.84 IP adresli Romanya'lı hacker'ların, verileri e-devlet projesi MERNİS'i hack'leyerek ele geçirdiği, sorumluların bir dahaki sefer sayfa kodundaki yorumlara login şifrelerini not düşmemeleri gerektiğini (!), ve Türkiye'nin son yıllarda nasıl da "geri kafalı ideolojiler, yandaşçılık ve dini aşırıcılık yüzünden zayıf bir teknik altyapıya sahip olduğuna" dikkat çekmek istemişler. Gerçi ah be gülüm, 50 milyon insanı mağdur edip sonra da "ay insanlar mağdur mu olmuş? Valla ben bilmiyordum" demek de bayağı saçma olmuş yahu.

HAKKIMIZDA NE BİLİNİYOR?

Merak edenler için: Anladığımız kadarıyla veritabanı 2011 seçimlerinde seçmen olarak görev yapmış tüm vatandaşların bilgilerini içeriyor, daha gençleriniyse içermiyor. İşte verilen bilgiler:

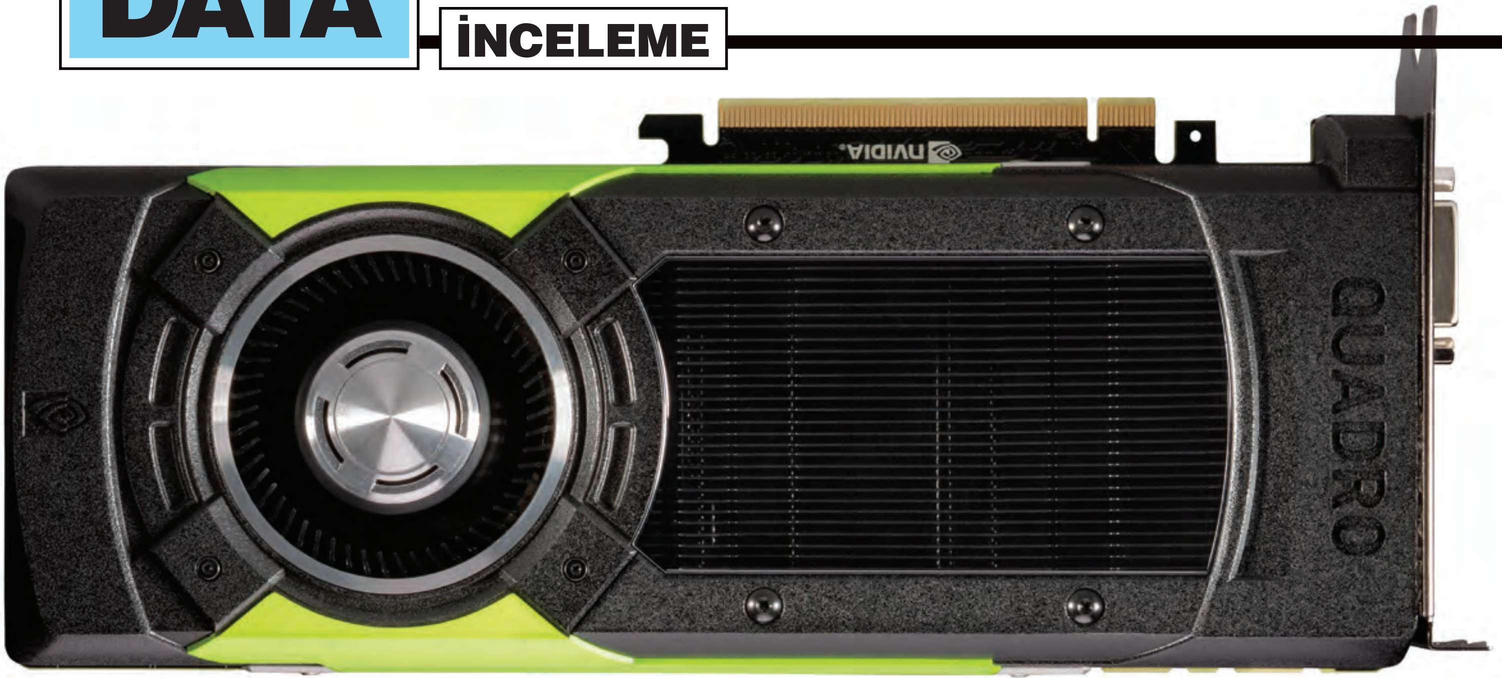
• TC Kimlik No • İlk Ad • Soyadı • Anne adı • Baba adı
• Cinsiyet • Doğduğu şehir • Doğum Tarihi
• Nüfusa kayıt olunan şehir ve ilçe • Tam adres

PANAMA BELGELERİ

İşte bu da ikinci büyük olay. Özetle; uluslararası şöhretlerden iş adamlarına, sanatçılardan siyasi liderlere ve ailelerine 40'tan fazla ülkeden gelen bir sürü kişinin, Panama'da bulunan **Mossack Fonseca** adlı şirketle anlaşmalar üzerinden 214,488 şirket satın alarak malvarlıklarını gizledikleri ve kendi ülkelerinde vergilerden kaçındıkları geçtiğimiz ay ortaya çıktı.

İngilizcede bir nevi "Sarı Çizmeli Mehmet Ağa" anlamına gelen isim "*John Doe*" lakabını kullanan bir kişi, Alman gazetesi *Süddeutsche Zeitung*'a 2015'in ilk aylarından beridir toplamda 2.6 terabyte eden **11.5 milyon** gizli belgeyi sızdırmaktaymış. Elindeki verilerin boyutu karşısında bocalayan gazete, Uluslararası Araştırmacı Gazeteciler Konsorsiyumu'ndan yardım isteyince veriler 76 ülkeden 107 medya kurumunun 400 gazetecisi tarafından bölüşülmüş ve analiz edilmiş, şimdi de bizlerin haberi oluyor.

Panama ile ilgili konuşacak çokça şey var, fakat işin içinde şeriat kanunlarının miras bölüştürmesinden kaçmak adına dini inançlarına aykırı düşecek bu tür anlaşmalar yapan Arap şeyhlerinden, Vladimir Putin'e ve hatta gençliğimizin sevilen aktörü Jackie Chan'e kadar bir çok isim görünce, bu ay buradaki yerimizin buna yetmeyeceği aşikar oluyor. Mayıs ayı içerisinde dökümanları inceleyen ekipten skandalda oluşturulmuş tüm şirketleri listeleyen yeni bulgular yayınlanacak – o zamana kadar açıklanan bilgileri incelemenizi şiddetle tavsiye ediyorum. Edward Snowden'ın bu konuyla ilgili açıkladığı gibi: "Amatör WikiLeaks gazeteciliği devri bitti. Artık küresel profesyonellikte bir leaktivism görüyoruz". **-Erim**



NVIDIA QUADRO M6000

BURADAN ÇİN'E KADAR ÇİZİM MESAFESİ

Siz *The Division*'ı tam ayarlarda oynayamadığınızdan yakınadurun, Nvidia "ya o kadar çok grafik gücümüz var ki ne yapacağımızı şaşırdık" diye dalga geçer gibi **Quadro M6000** grafik kartını piyasaya çıkardı geçtiğimiz ay. Hem de 24GB video hafızası (VRAM) var! Sadece o hafıza, benim günlük hayatımda kullandığım tüm cihazların hafızasının toplamından daha fazla!

Geçen sene dünyaya tanıttıkları **GM200**'de 3072 Shader işlemcisi ve 1.14GHz'lik boost frekansı vardı, bu da yine o modelin mimarisi üzerine inşa edilmiş bir geliştirme. Nvidia 8GB DRR5 hafıza çipleri epeydir piyasada, dolayısıyla Nvidia'nın yeni bir hamle yapması bekleniyordu zaten. Bundan önceki model, aynı özelliklere sahip olmakla beraber, "sadece" 12GB VRAM taşıyordu.

M6000'in bus genişliği hâlâ 384-bit ve saniyede 317GB bant genişliği destekliyor. 4 DP 1.2 ve bir DVI bağlantısı sayesinde 4'ü 4K çözünürlükte olmak üzere 5 ekrana aynı anda görüntü sağlayabiliyor.

Elbette 5000 dolarlık bu cihazın hedeflediği pazar, oyunculardan ziyade 4K video işleyen tasarımcılar. Fakat… Nvidia cihazın oyunlarda da kullanılabileceğini onaylıyor. Mesela böyle bir şeyi, tek sistemde birden fazla VR HMD cihazı çalıştırıp, üstüne bir de aldığı 2x2x4K görüntüyü canlı yayından stream etmek isteyen birisi alabilir. Ama en sağlam kartların 1800-2000 dolar civarında satıldığı yarışta, Quadro M6000 elbette başka bir ligin şampiyonu olduğunu her haliyle gösteriyor. **-Erim**





LOGITECH G900 CHAOS SPECTRUM

Fare teknolojisini deli gibi takip eden birisi sayılmam, arada ilginç modeller çıktığı zaman görüyorum ama bilirsiniz, fareler biraz gündelik spor ayakkabı gibidir. Yenisine ilk hiç alışamazsınız, sonra vazgeçemezsiniz ve her defasında artık kullanamayacağınız hale gelene kadar yenisini almaya direnirsiniz.

Fakat benim aynen böyle hissederek üç yıl önce aldığım Logitech farem şu an bozuladursun, Logitech'teki abiler ve ablalar geçtiğimiz ay içinde, dünyanın en iyi fare sensörü olduğunu iddia ettikleri PMW3366 teknolojisiyle donatılmış G900'ü piyasaya sürdü.

Neymiş bu G900? En hızlısıymış, en atiğiymiş. Hem sensörü, hem bağlantısı almış yürümüş-müş. Bazı sayılar görelim. Şimdi üzerinize hızlıca özellikler atacağım, hazır mısınız? (Nefes al, tut...)

BAŞLA! 2.4 GHz kablosuz bağlantı, 1 milisaniye rapor hızı, hiçbir yazılım desteği veya smoothing kullanmadan doğrudan 200-12.000 DPI arası çözünürlükle hareket eden hassasiyet, 11 ayarlanabilir düğme, 32 saat pil ömrü, (nefes bitiyor) iki elle de tutulabilen tasarım, yüksek malzeme kalitesi, hafif ve ergonomik tutuş (nefes al) ve son olarak (nefes ver, bekle)...

...Cihazın üzerindeki LED ışıkların rengini değiştirebiliyorsunuz isterseniz.

Tabii ben de o son özelliği duyana kadar ikna olmamıştım, ama işte. Ha, bu arada, söylemiş miydim, fiyatı 150$:) "Hahaha!" diye şuh kahkahamı atar, 12.000 DPI çözünürlükle, çözünerek uzaklaşırım buralardan sevgili okur ben. **-Erim**



SAMSUNG CURVED MONITOR

KIVRIMLI HATLAR ŞİMDİ ÇOK MODA!

Kavisli ekran teknolojisinin öncüsü Samsung, televizyonlarımızdan sonra monitörlerimize de yeni bir bakış kazandırma çalışmalarına devam ediyor. 2014'ten bu yana farklı ihtiyaçlar için kavisli monitör modelleri sunan firma son olarak **FreeSync** destekli **CF591** (27 inç) ve **CF390**'ı (23,5 inç ve 27 inç) tanıttı. Peki bu yeni modeller bizim için neden önemli? Çünkü tam da oyuncuların ihtiyaçlarına cevap verecek birkaç ayırt edici özelliğe sahipler.

Öncelikle ergonomik açıdan **CF591** ve **CF390**'ın Samsung standartlarını bir adım daha ileriye taşıdığını belirtelim. Her iki monitör de insan gözünün şekline en uygun sunumu sağlamak üzere önceki modellerden daha keskin bir kavisle geliyor. Bundan önce 4000R olan yarıçap, yepyeni bir deneyim sunmak üzere 1800R olarak güncellenmiş. Bu, 1.800mm'lik eğim yarıçapına denk düşüyor. Bu değerin biz kullanıcılar açısından karşılığı ise, daha derin ve dolayısıyla görüntünün daha fazla "içinde" yer alma imkânı veren görüntü demek. Bir oyunun dünyasını izlemek ile o dünyanın parçası olmak arasındaki farkı düşününce heyecan verici bir gelişme bu.

Samsung'un yeni kavisli monitörlerinin bizleri yakından ilgilendiren diğer özelliği ise uzun süreli kullanımlarda göz yorgunluğunu ve yansımayı önleyici yeni özelliklerle donatılmış olması. Saatlerce süren oyun seanslarına ve bunun bir sonucu olarak kan kırmızı gözlere aşina olanlar için güzel haber. **CF591** ve **CF390** ekranlar, kullanıcının gözlerini yorabilecek kesintileri engellemek üzere Flicker Free teknolojisinden yararlanıyor. Bununla birlikte *Göz Koruma Modu* ayarı, izleyicileri zararlı mavi ışık yayılımına karşı koruyor. Ekranlar, oyuncular ve ev eğlence sistemi kullanıcıları için dahili HDMI işlevi üzerinden AMD FreeSync Teknolojisi'yle birlikte sunuluyor. Bildiğiniz gibi FreeSync, kullanıcıların AMD grafik kartlarıyla ekran yenileme hızını senkronize ediyor ve etkileşimli video içeriği görüntülenirken takılma ve gecikmeleri azaltıyor.

SINIRSIZ TASARIM

Samsung CF591 ve **CF390**, tasarım açısından sadece kavisleriyle değil çerçevesiz ekranlarıyla da diğer monitörlerden ayrılıyor. Ekran sınırlarının ortadan kalkması göz alışkanlığımız sebebiyle başlangıçta "bir şeyler eksik" dedirtse de kısa süre sonra bu his yerini "zaten çerçeve niye varmış ki?" sorusuna bırakıyor. Görüntünün havada asılı durması sadece göz açısından değil deneyim açısından da daha sürükleyici ve daha sınırsız bir sunum sağlıyor. Bunun yanında **CF390**'ın dairesel ayağı şıklığını, eğilme ve dönme bileşenleri de ergonomisini güçlendiriyor.

Yeni Samsung kavisli monitörlerin Türkiye'deki tavsiye edilen tüketici fiyatlarıysa 799 liradan başlıyor.

OYUN MODU

Samsung'un 'Oyun Modu' ayarı oyuna göre görüntünün daha açık ya da daha koyu görüntülenmesini sağlarken; ekran takılmalarını ve dalgalanmalarını da en aza indiriyor. Görüş alanınızı çevreleyen derin kavisli ekran da bu denklemin içine girince oyunlardaki gerçeklik hissi yeni bir seviyeye taşınıyor. Samsung, oyun deneyimini daha da unutulmaz hale getirmek için yeni kavisli ekranlarının ses desteğini de özelleştirmiş. Güçlendirilmiş ses kalitesi ve çok yönlü bağlanabilirlik özellikleriyle CF591 ve CF390 ekranlar, ekrandaki içeriği birçok duyuya hitap eden bir deneyime dönüştürüyor. Her iki model de HDMI, D-Sub bağlantı noktaları ve Display Port (yalnızca CF591 için) içeren entegre bir arayüz üzerinden kullanıcıların PC ve oyun konsollarına kolayca bağlanabiliyor ve sorunsuz bir görsel devamlılık sağlıyor.

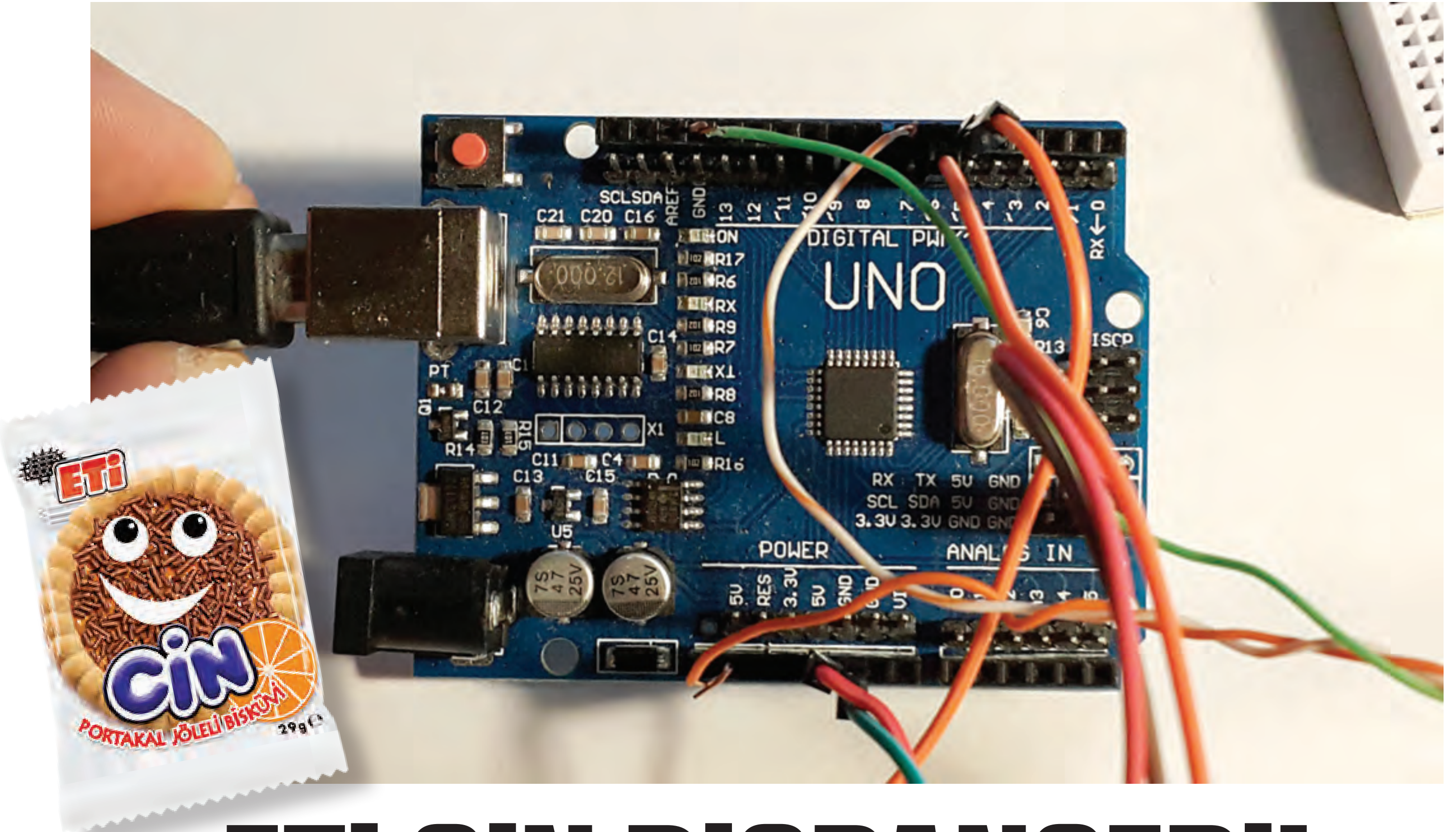
CF591 CF390

TEKNİK ÖZELLİKLER

• **TASARIM:** KAVİSLİ EKRAN • **KAVİS:** 1800R
ÇÖZÜNÜRLÜK: 1920 x 1080 • **TEPKİ SÜRESİ:** 4 ms
PARLAKLIK: 250 nit • **KONTRAST ORANI:** 3000:1
RENK DESTEĞİ: 16,7 m • **İZLEME AÇISI:** 178°
YENİLEME HIZI: 60 Hz • **KAİDE TİPİ:** Dairesel



SAMSUNG



ETi CiN DiSPANSERi!

ÇÜNKÜ OYUN OYNARKEN, ELİNİZ YİYECEKLE MEŞGUL OLMAMALI

Sevgili okur, biliyorum, hayat çok zor. Hiçbir oyuncu, ekrandan gözünü çeviremediği anlar ve o an durduramadığı oyunlar yüzünden abur cuburundan olmamalı. Dolayısıyla arkadaşım Erol'la otururken aklımıza böyle bir fikir geldi ve gerçekleştirmek için kolları sıvadık. En sevdiğimiz atıştırmalık olan Cin'i, kullanıcısına minimal beyin katılımıyla bisküvi ulaştıracak robotik bir sistemi kurmak için elektronik projelerimizde hep tercih ettiğimiz **Robotistan.com**'un yolunu tuttuk. Şu anda çalışma masamda tam teşekküllü bir Eti Cin Dispanseri var ve açıkçası pişman değilim. ŞEKER SEVMEK SUÇ DEĞİL!

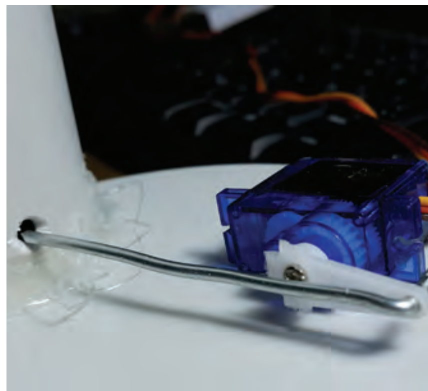
BİR CİNİN ANATOMİSİ

PVC boru üreten bir dükkana gidip, 4 cm çapında bir boru kestirelim. Biz bunun alt kısmına, elektronik devreleri gizlemek için içi boş vaziyette bekleyen plastik bir parça koyduk (siz başka bir şey – kutu vs. de kullanabilirsiniz) ve üst üste bu şekilde yapıştırdık.

Yapıştırmadan önce, PVC boruyu tam orta yerinden geçecek şekilde maket bıçağı yardımıyla biraz kırptık. Bu olay da karmaşık değil, sadece Cin'lerin borudan dışarı itilebilmesi için gerekli pencereyi açıyoruz. Borunun yarısı, yani 180 derecesini, yaklaşık 1 cm uzunluğunda bir yarım daire alacak şekilde kesin ve son olarak da borunun arka yüzüne paket bıçağı yardımıyla, malzeme listemizin sonundaki kuvvetli, kalın telin geçebileceği genişlikte bir delik açın. Tel geçiyor mu diye test ettikten sonra, PVC'nin kesilmiş ve modifiye edilmiş halini silikon yapıştırıcıyla sabitleyebilirsiniz. Sabitleme işlemi bittiğinde, Cin'leri tepeden doldurup, dispanserinizin içinde hazır olarak beklediklerini görebilirsiniz. Şimdi, arkaya açtığımız delikten onları itecek mekanizmayı yapalım.

MALZEME LİSTESİ

• 1 x Arduino Uno • 2 x 9g servo motor • 1 x 10k direnç • 1 x Keser • 1 x Maket bıçağı • 1 x Silikon tabancası • 1 x çubuk silikon (en az) • 1 x 1,8 mm ince tornavida • 1 x Düğme (biz SparkFun COM-10791 modelini kullandık) • 1 x Su bidonu kapağı • 1 x Paket Eti Cin • 1 x Breadboard • Jumper kablo • En az 1,5 metre uzunluğunda, kalın ama bükülebilir tel • 3-4 metre, kaplı ince bakır tel



Demir bağlantıyı iki ucundan da kıvırmalısınız. Bir ucunu dispansere, diğerini servo kolundaki deliğe takıyoruz.

İTİCİ GÜÇ

Kesici yardımıyla kalın telinizden bir parça kesmeniz gerekiyor. Uzunluğunu belirleyen şey, boruyu üzerine yerleştirdiğiniz platform olacak. Bizimki nispeten küçüktü, sizinkinin de çok büyük olması için sebep yok, dolayısıyla biz 7 cm'lik bir parça kestik ve iki ucundan yarımşar santim penseyle tutarak 90 derecelik aynı yöne kıvırdık.

Sırada, motorun üstündeki haç şekline benzeyen servo kolunu biraz değiştirmek var. Kullanmadığımız kanatlarını kesmeliyiz ki motoru yerleştireceğimiz yan pozisyonda diğer parçalara çarpmasın. Bir makas alın ve kolun, motorun kapalı haldeyken borudan uzak kalan kanadı dışında tüm kanatlarını kırpın. Haç en ucuna bir delik açın, veya delik vardıysa, kalın telinizin içinden geçebileceği genişliğe getirin. Kalın telin kıvrık uçlarından birini bu delikten, birini boruya açtığınız delikten geçirin. Son olarak, motoru da silikonla platformun üzerine sabitleyebilirsiniz.

İşte, Cin'leri borudan dışarı itecek motor da hazır.


Etrafından bir tırnak genişlikte yer bırakın ve sadece en ortasını kesin.

HAM YAP BAKALIM!

Şimdi, Cin'i dispanserden alıp ağzımızın olduğu yere taşıyacak motor sistemini kuracağız. Bunun için ikinci servo motorumuza, kalın telimizin gerisine ve bir tane 5 litre veya üstü su bidonu kapağına ihtiyacımız olacak.
<GÖRSEL: Kapak_kesim.jpg>
<GÖRSELALTI: Etrafından bir tırnak genişlikte yer bırakın ve sadece en ortasını kesin.>
Kapağı şekildeki gibi kesin ve kesilen parçayı atın. Ben maket bıçağımla çok düzgün bir yuvarlak kesememişim burada ama mümkün olduğunca yuvarlak olsun ve kapağın içine bir Eti Cin, düşmeden oturabilsin. Ona göre kenarlara doğru ne kadar keseceğinize karar vermelisiniz.

Şimdi, kalın telinizi düz bir şekilde önünüze alın. Bir ucuna, kapağınızın arka yüzünü silikonla yapıştırın, sonra diğer uca doğru istediğiniz uzunlukta kesin. Buna karar vermek için, tüm düzeneği kuracağınız yeri hesaba katmanız gerekiyor. Örneğin, dispanser ünitesi nerede olacak? Masada yakınınızda bir yerde olacaksa, aradaki mesafeyi kat eden kolumuzun da çok uzun olmasına gerek yok. Zaten kol uzadıkça, motora binen yük de büyüyecek, fakat siz kendi durumunuzda kolun kat etmesi gereken mesafeyi bulun ve teli bu uzunluğun yarısı kadar kesin. Ağırlığı dengelemek için birazdan kuracağımız sistem için de bir 5 santim falan daha bırakın.

Teli, ucundaki kapağımız yukarı bakacak şekilde ikinci servonuzun üzerine dik olarak yerleştirin ve silikonlayın. Bunu yaparken ikinci bir kişiden yardım isteyin, çünkü silikonla uğraşırken teli orada tutmak hiç kolay değil. Bizim örneğimizde, çubuğun arka taraftaki fazla kısmını bükerek ağırlık ekledik, böylece Cin'i taşırken devrilmiyor. Şimdi kolumuzun da hazırlığı tamam sayılır. Son hareketli parçamıza geldi sıra…

AÇSAN VE BİLİYORSAN AYAKLARINI VUR!

Bulabildiğiniz en ufak breadboard'u kapın. Şimdi, ince ve kaplı bakır telinizden eş uzunlukta üç parça keseceksiniz. Fakat bu kabloların uzunluğunu yine sisteminizin yerleşimine göre ölçmeniz gerekiyor. Bir ölçüt olsun diye; bu kablolar dispanserden oturduğunuz yerde ayağınızın dibinde duracak bir pedala gidiyor olacaklar. Bizim yaptığımız projede, kablolar yaklaşık 1,5 metreyi buldu.

Kabloları kestikten sonra, başlarından da birkaç santim kılıflarını yolun ve çıplak uçları bağlamaya başlayalım. Üçünü breadboard'unuzun en alt hizasına seri olarak bağlayın.

Düğmeyi üst hizada sol iki kablomuzla paralel olacak şekilde yerleştirelim, 10k direncimizin ayaklarını da görselde beyaz (dijital) ve yeşil (GND) kablolarımıza paralel takalım.

Sıra geldi pedalı takmaya. Direncinizi parmağınızla iyice zemine doğru itekleyip, ayakları pinlerden çıkmadan aşağı sıkıştırın ve düğmenizin üzerine yerleştirebilecek geniş bir yüzey bulun. Burada, iş yaratıcılığınıza kalmış. Ayağınızla platforma hafifçe bastığınızda, düğme çalışmış oluyor ve tamamlanan devreyle, dispanser harekete geçiyor.

HER ŞEYİN BİR ARAYA GELDİĞİ AN

Böylece dispanseri hazırladınız, içini Cin doldurdunuz ve artık her şeyi koordine edecek mikroişlemcinizi sahneye davet etmek istiyorsunuz. O çok sevdiğimiz mavi kart gül yüzünü göstersin, biz de ince ayarlara geçelim.

İlk olarak, "bacası" olan dispanser ünitesinden gelen üçlü kabloya bakalım. Bunlardan TURUNCU olanı, Sinyal genişliğini ayarlayabildiğimiz PWM5 pinine bağladık. KIRMIZI'yı 5V PWR pinine, KAHVERENGİ kabloyu da GND pinlerinden birine bağladık.

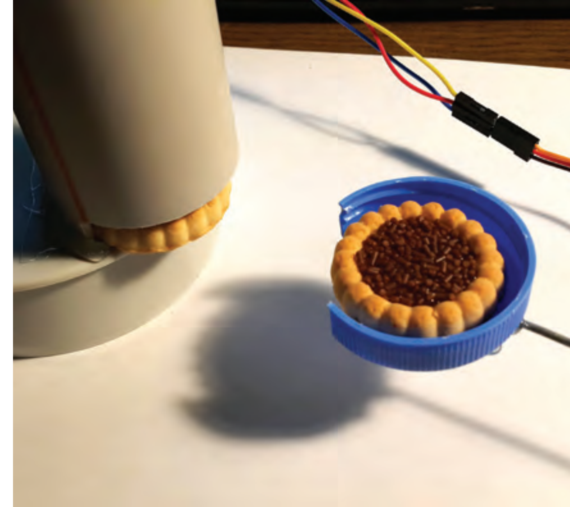
Sıra geldi dönebilen kolumuza. Bunda da aynı kabloları, sadece farklı fakat aynı tür pinlere (geçen seferki kablo sırasıyla pinler PWM6, 5V ve GND pinlerine) bağlayalım.

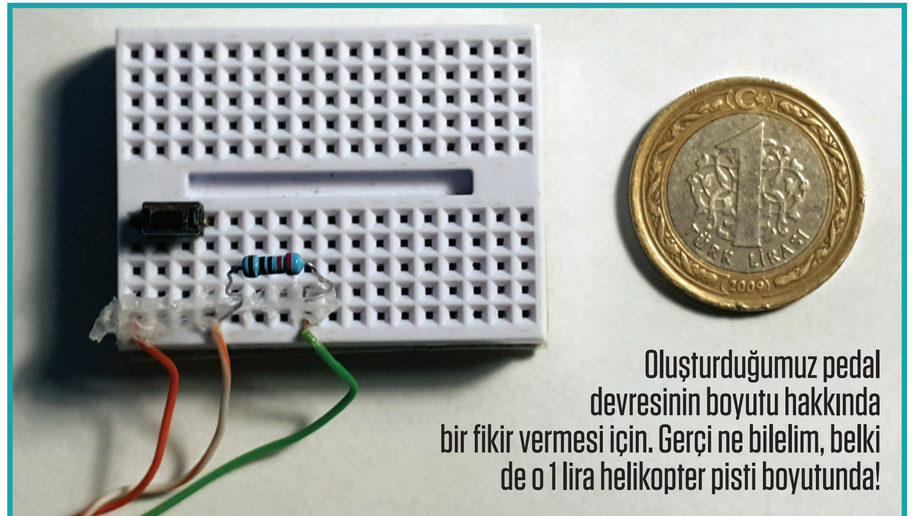
Son olarak, pedalımızdan gelen üç kablodan (buradaki görselimize göre listeliyorum, siz kendinizinkine göre ayarlarsınız) TURUNCU kabloyu 5V pinine, BEYAZ kabloyu PWM7'ye, ve YEŞİL kabloyu GND pinine bağlıyoruz.

Bu noktada, geriye yalnızca kodumuzu yüklemek kalıyor. Bu ay, yerimiz yetmediğinden bu kodu hiç analiz etmiyorum, ancak önceki aylarda yaptığımız projeleri takip ettiyseniz, buradaki meseleyi de anlıyorsunuzdur zaten. Kodu, https://justpaste.it/tj1y adresinden alıp Arduino'nuza attığınızda, artık Eti Cin Dispanseriniz hazır!

TA-DAA!

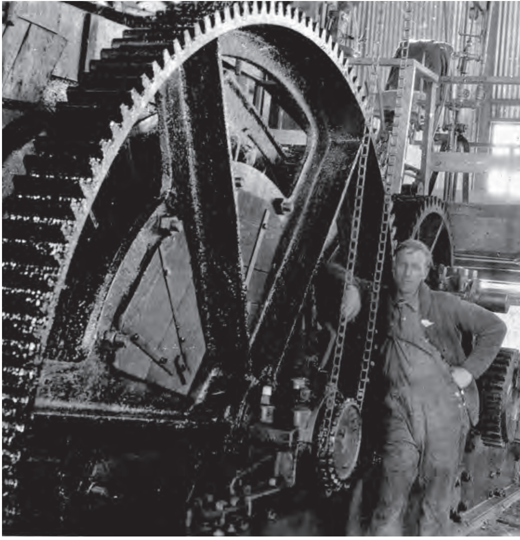
Oyun oynarken abur cubur yeme konulu bu devasa problemi de giderdiğimize göre, huzur içinde önümüzdeki projelere doğru yelken açabiliriz sevgili okur! Görüşmek üzere! **-Erim**




Oluşturduğumuz pedal devresinin boyutu hakkında bir fikir vermesi için. Gerçi ne bilelim, belki de o 1 lira helikopter pisti boyutunda!

OGZ'NİN YENİ PC TOPLAMA REHBERİ!

Cowabunga, sevgili okur! DATA'nın varoluş amaçlarından bir tanesi, oyuncu olarak ihtiyacımız olabilecek teknik bilgileri içermesi. Hepimiz oyun oynamak istiyoruz fakat sağlam bir sistem son zamanlarda 3-4 yılda bir yenilenmezse artık doğru dürüst iş görmüyor. Sürekli sistem toplama konusunda sorularınızı alıyoruz, hepsine de tek tek yanıt veremediğimiz oluyor. Dolayısıyla oturduk, düşündük ve DATA'da bundan sonra birkaç ayda bir, değişik bütçe seçeneklerine göre sistem toplama rehberleri hazırlayalım dedik. Sistemin Çarkları da o rehber işte. Köşede eksikliğini hissettiğiniz bir şeyler olursa bana ulaşın, geliştirelim. **-Erim**



Resimdeki dedem olur. Onların döneminde sistem böyle toplanıyormuş. Final Fantasy yeni çıkıyor o zamanlar, düşün.

DARBOĞAZ (BOTTLENECK) NEDİR?

Doğru üflendiğinde, sanki limana yaklaşmakta olan vapurmuş hissi verebilen bir obje olması dışında, İngilizceden direkt çeviriyle "şişe ağzı", Türkçe karşılığıyla "darboğaz" bir sistem yönetimi terimi. Bir bilgisayar sistemi, birbirinden bağımsız şekilde güce bağlı olan fakat çalışma performansları birbirine bağlı parçalardan oluşur. Darboğaz dediğimiz olay, birbiriyle senkronize halde çalışması gereken parçalar, aynı hızda çalışmadığında olur. Yani nasıl ki bir zincir en zayıf halkası kadar güçlü, bir filo en yavaş gemi kadar hızlı olabilir, sizin de elinizdeki ekran kartı ne kadar iyi olursa olsun, işlemciniz zayıfsa hiç şansınız yok. Bunun tersi de geçerli. Burada paylaştığımız sistem tavsiyeleri, darboğaz yapmayacak şekilde özel olarak seçildi.

BU LİSTEDE KLAVYE, FARE, EKRAN, KASA VS. YOK!

Sistemin çarkları, tamamen kasanın içindeki parçalarla ilgileniyor. Fare, klavye, kulaklık, monitör, webcam ve benzeri ürünler sisteminizin çalışmasını pek etkilemeyeceğinden ve yelpazeyi fazla genişleteceğinden, bu listede onlara yer yok. Yoksa ben de isterim şöyle bilgisayar koltuğu cinsinden oyun sırasında yenilen yiyeceklere kadar bir liste yapayım ama gerek yok. Yine de dikkat edin; kötü bir monitör, ne kadar iyi olursa olsun iyi bir ekran kartının hakkını veremeyebilir veya dandik hava girişli bir kasa, işlemcinizin tam potansiyeline ulaşmasını güçleştirebilir.

SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (1000 TL)

Bu kategoride toplayacağımız bir sistem ciddi anlamda ucuz olmak zorunda, dolayısıyla en yeni oyunları grafikleri kökleyerek oynayabileceğinizi düşünmeyin, fakat böyle bir sistemle 2 sene öncesinin oyunlarını ortalama ayarlarda, en yeni oyunlarıysa düşük ayarlarda, üstüne belki biraz FPS inişi de yiyerek oynarsınız. Bu sistem sadece 2014 ve öncesi oyunları denemek isteyenler için ideal olacaktır. O durumda bile ayarları çoğu zaman sağdan soldan kısmanız gerekecek.

GPU	CPU	ANA KART
AMD R7 250	INTEL G3240	MSI H81M-P33
250 TL	160 TL	130 TL
RAM	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON 8GB DDR3	WESTERN DIGITAL BLUE 500GB WD5000LPCX	CORSAIR VS550 CP-9020097-EU
100 TL	130 TL	180 TL
TOPLAM: 950 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (2000 TL)

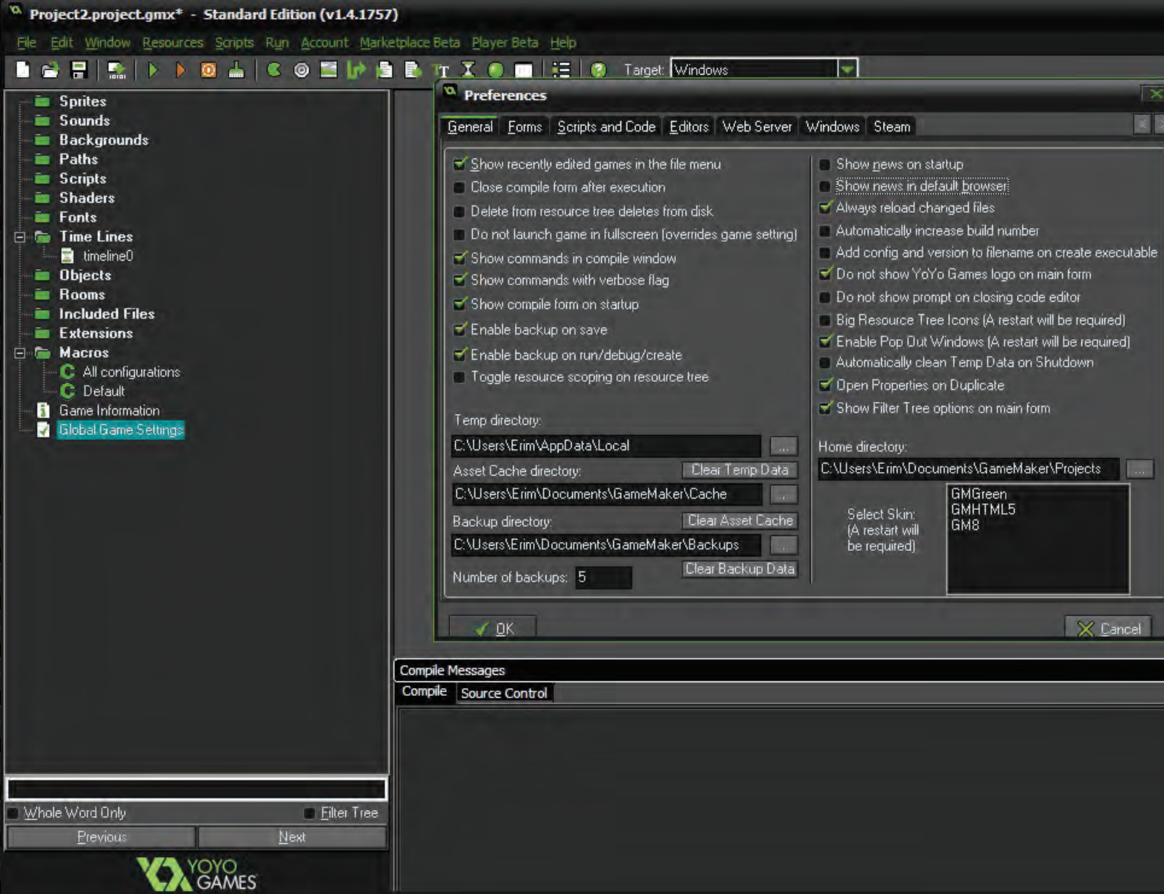
İşte şimdi modern oyunları efendi gibi oynatacak bir sistemden bahsetmeye başladık. GTX960'la fiyat biraz yukarı hopluyor ama bu sefer elimizde daha efendi bir sistem var. bu bilgisayarla video editlemek, animasyon yapmak gibi çok işlem gücü gerektiren işleri de ciddi olarak yapamayacağınızı hatırlatayım. Ama bununla 2015 oyunlarının çoğunu nispeten yüksek değerlerle oynayabilirsiniz. Yine en yüksek ayarlar değil, ama bayağı yakın.

GPU	CPU	ANA KART
GTX 960	FX 6350	GIGABYTE 970A-UD3P
800 TL	410 TL	300 TL
RAM	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON 8GB DDR3	SEAGATE BARRACUDA GREEN 1TB ST1000DM003	CORSAIR CX500 CP-9020047-EU
100 TL	130 TL	220 TL
TOPLAM: 2060 TL		

SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (3000+ TL)

Diğer adıyla "Züğürt çeneleri için egzersiz programı" olarak bilinen bu sistemi kurduğunuz zaman, masaüstü arka planınızda "MİLLET AÇ, AÇ!" diyen Yiğit Özgür karikatürünün belirdiğini görebilirsiniz. Bu sistemle tüm modern oyunları en üst seçeneklerde oynayabilir, VR HMD'ler kullanabilir, video editleme gibi hafızaya abanan işlere girebilirsiniz. Bu defa DDR4 RAM ve SSD de ekliyoruz, çünkü siz bunu hak ediyorsunuz.

GPU	CPU	ANA KART	
GTX 970	I5 6500	MSI Z170-A PRO	
1330 TL	650 TL	570 TL	
RAM	**HDD**	**SSD**	**GÜÇ K.**
8 GB DDR4	SEAGATE BARRACUDA 2TB ST2000DM001	CRUCIAL 240GB BX200 CT240BX200SSD1	SEASONIC SEA-M12II-750
140 TL	250 TL	210 TL	350 TL
TOPLAM: 3500 TL			



GAME MAKER'LA KENDİ OYUNUMUZU YAPIYORUZ!

COWABUNGA! Sevgili okur, aramızda kendi oyununu yapmak isteyen çok kişi olduğunu biliyorum. Belki yıllardır "şu motoru mu kullansam bunu mu", "şu dili mi öğrensem, şuna başlayıp, ilk problemde bıraksam mı" diye düşünüp durdu bunu diyenler, ve bir türlü bir projeye girişemediler. Sizi anlıyorum. Gençliğimde ben de oyun yapma uğrunda inanılmaz fazla ter ve emek harcadım. Size net bir şekilde şunu söyleyebilirim: Her dakikası muhteşemdi. En zor bug ayıklama süreçleri, en sıkıntılı program satırları bile keyifliydi lan işte. :)

Bakın, şehirleşme öncesi dönemlerde toprak ekip biçebilmeyi bilmek, hayatın ne kadar temel ve elzem bir ihtiyacı idiyse, günümüzde de ina-nın bana programcılık böyle. Programcı günümüzde asla ve asla aç kalmayacağı garanti olan tek adamdır. Oyun geliştirmek de, programlama öğrenmeye başlamak için en iyi noktalardan, özellikle de oyunlara ve oyun geliştirmeye zaten ilgiliyseniz.

Hem de günümüzde, gelir seviyeniz ne olursa olsun, herhangi bir alanda ihtiyacınız olabilecek bütün teknolojiler ücretsiz olarak kullanımınıza açık! 80'lerde oyun geliştirmeye karar verip bu sektöre girmeye cesaret eden insanlara sorsanız, karşılaştıkları engelleri hayal bile edemezdiniz.

İşte bizim bundan sonra her ay bu sayfalarda geliştireceğimiz oyunumuzda kullanacağımız Game Maker da internet çağının bu güzelliklerinden. Tek satır bile kod bilmenize gerek yok, hayal gücünüz, sabrınız ve yeni şeyler deneme isteğiniz oldukça, Game Maker'la işi istediğiniz kadar derinleştirebilirsiniz – ta ki artık Game Maker ihtiyaçlarınızı karşılamayana ve siz yolları ayırma ve daha yükseklere hedef alma zamanınızın geldiğine karar verene dek.

Game Maker, sürükle-bırak tarzı basit menüleri sayesinde doğrudan ayarlayabileceğiniz bazı özelliklerin yanında, "Game Maker Language" adında düşük seviye bir programlama dili de sağlıyor. Kendi kütüphanelerinizi, daha karışık kodlarınızı falan oyunlarınıza dahil etmenin yolları yok değil, ama tavsiyem, Game Maker'ı en iyi olduğu alandan çok uzaklaşmadan kullanmanız: Çok karmaşık mekanikleri olmayan 2D, aksiyon odaklı oyunlar.

Ama dediğim gibi, Game Maker başlamak için harika bir nokta, kaynakları ve örnek oyunları bol, forumları zengin ve hala Hotline Miami gibi bir çok popüler indie oyunun geliştirildiği bir platform.

Önümüzdeki aylar boyunca, her ay, oyun geliştirme sürecinin değişik boyutlarına değineceğiz. Karakter çizme ve oyuna dahil etme, ses, kontroller, oyun mekanikleri, programlama ek yazıları gibi boyutları ele alacağız. Bütün bunları da, hep birlikte geliştireceğimiz ortak bir oyunu üretme sürecimiz sırasında yapacağız. Yani aydan aya projeyi takip edip, önümüzdeki ay paylaşacağım internet adresi üzerinden bütün dosyalara erişebilecek, oyuna kendi tasarımlarınızı, çizim, ses, kod, arkaplan gibi parçalarınızı katabileceksiniz.

O halde Game Maker'ı kuralım ve bu macera başlasın, ne dersiniz? Bundan sonra, bu sayfalarda proje ortağıyız! Haydi öğrenelim!

122
127
128



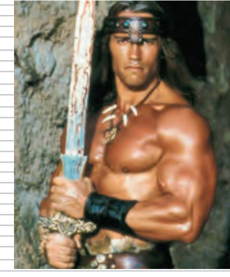
SON JETON: METAL GEAR SOLID 2

Serinin üvey evladı mı Kojima'nın magnum opus'u mu?



ORADAYDIM

Hatıralarımız bir süre sonra yok mu olur, yoksa bir çekmecede öylece bekler ler mi?



MEDYA

LotR'dan önce Conan, Quantum Break'ten önce Quantum Leap vardı!

KONSOL

Amstrad GX4000

YANLIŞ ZAMAN, YANLIŞ BİT

Amstrad'ın o sıralarda bayağı popüler olan CPC bilgisayarlarıyla aynı sistemi kullanan konsolu GX4000; 1990 çıkışlı, İngiliz yapımı, 8-bit konsol neslinin boynu bükük bir temsilcisi. Rakiplerinden daha güçlü, üstüne üstlük daha ucuz olmasına rağmen piyasada tutunamadı. Amstrad da zaten bundan sonra konsol monsol yapmadı.

RoboCop 2, Pang, Navy Seals gibi hiç fena olmayan oyunları da var hâlbuki ama GX4000'in patlayacağı başından belliydi. 8 bit'lik rakipleri Amiga ve Atari ST çıkalı tam 5 yıl olmuştu. Ne kadar güçlü, ne kadar ucuz olursa olsun piyasayı elinde bulunduran bu isimlerden pay kapabilmesi zaten imkânsıza yakındı. Hani yine de bir yer edinmesi mümkün olabilirdi ama 1990, tam da oyuncuların büyük heyecanla 16 bit'lik Super Nintendo ve Sega Mega Drive beklediği bir yıldı. Hatta GX4000 çıktığında Mega Drive, Japonya'da çıkmıştı bile. Avrupa'ya gelmesi için gün sayılıyordu.

Tabii bir de Amstrad'ın oyun firması olmaması durumu var. Şahane konsol yapmışlardı ancak buna oyun üretemiyorlardı, üçüncü parti geliştiricilere bağlıydılar. Titus, Ocean ve Loriciels gibi geliştiriciler de genellikle CPC bilgisayarlara çıkan oyunları konsola uyarlıyorlardı ki bu oyunlar hem konsolun kapasitesini tam anlamıyla kullanamıyorlardı, hem de CPC'lerdeki versiyonlarının neredeyse aynısı olmalarına rağmen kartuş olduklarından 4 kat pahalıya satılıyorlardı.

Neticede 1 yıl sonra üretimi durduruldu GX4000'in. Toplamda 15.000 satış ve 37 oyun ile ömrünü tamamladı. Demek ki neymiş? Zamanının en iyi konsolunu yapmak yetmiyormuş. Zamanlama ve planlama da önemliymiş. **-Ömer**

PIXEL YAZITLARI



JUNGLE HUNT VS. TARZAN DAVASI

SADECE DONKEY KONG VS. KING KONG MU VAR SANDINIZ?

Köşemizin en büyük kaynaklarından biri geçmişte video oyunları üzerine açılan ilginç davalar şüphesiz. Daha önce de Nintendo ve Universal arasındaki Donkey Kong - King Kong davasından bahsetmiştim zaten. Zira bu dava sektör dışından birinin oyunlar hakkında telif davası açmasına dair ilk örneklerden biriydi. Peki tek örnek miydi? Pek sayılmaz.

80'lerin başında Taito firması Jungle King isimli bir oyun üzerinde çalışmaya başladı. Aksiyon-macera türündeki oyunda eşi yamyamların eline düşen bir adamı kontrol ediyor ve ormanda sayısız badireler atlatarak onu kurtarmaya çalışıyorduk. Lakin sorun şu ki bu adam peştamal haricinde hiçbir şey giymiyor, sarmaşıklar arasında sallanarak ilerliyor ve "Aaaaeeeeaaaa!" diye haykırıyordu. Bütün bunlar size de birisini hatırlattı mı? Özellikle de adı "T" ile başlayan birisini?

Oyunun ilk sürümlerinin bu şekilde ortaya çıkmasının ardından Tarzan'ın yaratıcısı Edgar Rice Burroughs derhal harekete geçti ve firmaya dava açtı. Zira karakterin Tarzan ile gereğinden fazla benzerlik taşıdığına inanıyordu (keşke şimdi de Floppy Bird'ü görebilseydi). Tabii bu da kurtardığımız eşini otomatik olarak Jane yapıyordu. Eğer bu karakterleri kullanmak istiyorlarsa Taito'nun kendisine telif ödemesini talep etti.

Gelgelelim bu ani atak Nintendo'nun aksine Taito'nun gözünü korkutmaya yetti de arttı bile. Firma derhal karakteri Tarzan'lıktan çıkarıp Sir Dudley isimli bir safariciye çevirdi, sarmaşıkları iplerle değiştirdi ve ünlü bağırışı tamamen oyundan çıkardı. Son olarak oyunun adını da Jungle Hunt'a çevirip tekrar satışa sundu. Ve gayet iyi bir iş çıkarıp oyunu şimdi bile hatırlanan bir klasik haline getirmeyi başardılar.

Rastlantıya bakın ki Atari 2600 için çıkacak gerçek Tarzan lisanslı oyun ise iptal edildi. Ondan sonra da oyunlar açısından pek de yüzü gülmedi Tarzan'ın. Taito'nun ahı mı tuttu nedir? **-Emre**

Sadece peştamal giyen, sarmaşıklar arasında gezinen, çığlıkları ormanı inleten ve lakabı Ormanın Kralı olan tek kişi Tarzan mı olmak zorunda? Tarzan'ın yaratıcısı buna ne der?



HABERLER

- **Xbox 360**'ın üretimi tamamen durduruldu. Saygıyla anıyoruz…
- Eğer Steam'de herhangi bir **Sega Mega Drive** oyununa sahipseniz Sega sizin için bedava olarak Mega Drive Classics Hub isminde, 90'lar genç odası tadındaki, oyun koleksiyonunuzu raflarda görebileceğiniz çok hoş bir arayüz çıkardı.
- Bir oyuncu **Super Mario Bros. 3** için bir speedrun videosu hazırladı ve bunu internete koydu. Videonun özelliği ise bütün 90 bölümü aynı anda izliyor oluşumuz. Neden mi? Bazı şeyleri çok sorgulamamak gerek… tinyurl.com/ogz-103-mario-bros-3
- Playstation'ın devamı neden gelmediği bilinmeyen sağlam serilerinden **Fear Effect**'in yenisi duyuruldu.
- **Legacy of Kain**'e bir gün geri dönmeyi hepimiz çok istiyoruz ama bu son duyurulan oyun Nosgoth ile olmayacak. İptal edildi. Bir şeye de benzemiyordu zaten, boş verin. Soul Reaver'a devam…
- **Diablo II**'yi özlediniz mi? Peki StarCraft II motoruyla yapılan, StarCraft karakterlerini yönettiğiniz ama atmosferi falan direkt Diablo II olan bir mod ilginizi çeker mi: tinyurl.com/ogz-103-diablo-starcraft
- Ford, ilk **Metal Gear Solid**'le iç içe iki reklam yayınladı ve hatta bu vesileyle David Hayter da Solid Snake rolüyle yeniden karşımıza çıkmış oldu. Keyifli reklamlar olmuş şimdi, yalan değil: tinyurl.com/ogz-103-mgs-reklam
- Retro bir oyuncu, **Commodore 64** oyuncularına çok tatlı bir kıyak yaptı. Hazırladığı siteye giriyorsunuz ve C64 oyunlarından görüntüler ve müzikler eşliğinde sağa sola yürüyüp nostalji yapıyorsunuz. Çohoş bea: tinyurl.com/ogz-103-c64

DÜNDEM
MAYIS 1946



İSMİ AZICIK UZUN MU NE?
TOKYO TELEKOMÜNİKASYON MÜHENDİSLİĞİ ANONİM ŞİRKETİ AÇILIYOR

Sizlerin de malumu olduğu üzere İkinci Cihan Harbi, iştirak etmiş olsun veyahut olmasın, bütün ülkelere muazzam tesir etti. En mühim katılımcılardan Japonya İmparatorluğu da bu güç zamanları aşmak için mücadele vermekte.

Genç tüccar Masaru Ibuka'nın dostu Akio Morita ile başlattığı girişim buna dair münasip bir örnek teşkil ediyor. İki arkadaş "Tokyo Tsushin Kogyo", yani lisanımızla telaffuz etmek gerekirse Tokyo Telekomünikasyon Mühendisliği Anonim Şirketi isimli bir ticari girişimde bulundular. 550 Amerikan Doları gibi bir sermayeye ve 8 çalışana sahip işletmenin kurucuları vatanlarının ilk bant kayıt sistemini geliştirme amacında.

Uzak bir şark ülkesinde yaşanan bu gelişmeyle alakalı bir haberi sizlere niçin takdim ettiğimiz suali aklınıza gelmiş olabilir. Seyyah'ül Oyun mecmuamız dâhilinde uzunca bir vakit görüş alışverişinde bulunduk ve bir konuda mutabık kaldık; Japonya bundan böyle elinde bulunan meblağı silahlanma amacı ile kullanamayacak. Binaenaleyh önümüzdeki senelerde ülkede özellikle ekonomik alanda yüksek ölçekte bir ilerleme görülebilir.

Bay Ibuka ve Bay Morita'nın bu girişimi gibi girişimlerin ileride bir cihaz vasıtasıyla oynanabilecek oyunlar yapma konusunda vakıf olma ihtimalinin bahsi ediliyor ki takdir edersiniz ki bizi yegâne ilgilendiren mevzu bu.

Lakin Japonya hariciyetindeki ülkelerde muvaffak olunması isteniyor ise kuruluşun bir isim değişikliğinde bulunması zaruridir kanaatindeyiz. Tokyo Tsushin Kogyo isminin kısaltması şeklindeki TTK adı üzerinde durulmuş ancak bu adı kullanan bir demiryolu şirketi nedeniyle TTK'den mahrum bırakılmışlar. Totsuko ismi de değerlendirmeye tabi tutulmuş lakin bu isim de ABD vatandaşlarının telaffuz etmekte güçlük yaşadıklarından dolayı değerlendirme dışı bırakılmış. Tokyo Teletech adı da düşünülmüş ama benzer isimde bir ABD şirketinin mevcudiyetinden dolayı o da kabul görmemiş.

Latince kökenlere sahip, "ses kaynağı" anlamına gelen "Sonus" ile ABD'de gençler için yoğun kullanılan bir hitabet şekli olan "Sonny"nin bir birleşimi değerlendirilecekmiş kulağımıza çalındığı kadarıyla. Uzak diyarlardaki dostlarımıza muvaffakiyetlerle dolu bir istikbal dileriz. **-Ömer**

ŞİRKETİN GELECEĞİ

46'da kurulan Tokyo Tsushin Kogyo, 58'de Sony adını aldı. Radyolardan ses kaydedicilere, televizyondan video kaydedicilere, telefonlara, bilgisayarlara ve hatta robotlara kadar elektronik denince akla gelen ne varsa bir şekilde parmağı bulunan Sony'nin teknoloji dünyasına kattıkları tartışılmaz sanıyorum. Son yıllarda diğer işleri çok iyi gitmese de oyun dünyasının en büyük ikonlarından biri olmayı sürdürüyorlar.

KONSOL

Amstrad GX4000

YANLIŞ ZAMAN, YANLIŞ BİT

Amstrad'ın o sıralarda bayağı popüler olan CPC bilgisayarlarıyla aynı sistemi kullanan konsolu GX4000; 1990 çıkışlı, İngiliz yapımı, 8-bit konsol neslinin boynu bükük bir temsilcisi. Rakiplerinden daha güçlü, üstüne üstlük daha ucuz olmasına rağmen piyasada tutunamadı. Amstrad da zaten bundan sonra konsol monsol yapmadı.

RoboCop 2, Pang, Navy Seals gibi hiç fena olmayan oyunları da var hâlbuki ama GX4000'in patlayacağı başından belliydi. 8 bit'lik rakipleri Amiga ve Atari ST çıkalı tam 5 yıl olmuştu. Ne kadar güçlü, ne kadar ucuz olursa olsun piyasayı elinde bulunduran bu isimlerden pay kapabilmesi zaten imkânsıza yakındı. Hani yine de bir yer edinmesi mümkün olabilirdi ama 1990, tam da oyuncuların büyük heyecanla 16 bit'lik Super Nintendo ve Sega Mega Drive beklediği bir yıldı. Hatta GX4000 çıktığında Mega Drive, Japonya'da çıkmıştı bile. Avrupa'ya gelmesi için gün sayılıyordu.

Tabii bir de Amstrad'ın oyun firması olmaması durumu var. Şahane konsol yapmışlardı ancak buna oyun üretemiyorlardı, üçüncü parti geliştiricilere bağlıydılar. Titus, Ocean ve Loriciels gibi geliştiriciler de genellikle CPC bilgisayarlara çıkan oyunları konsola uyarlıyorlardı ki bu oyunlar hem konsolun kapasitesini tam anlamıyla kullanamıyorlardı, hem de CPC'lerdeki versiyonlarının neredeyse aynısı olmalarına rağmen kartuş olduklarından 4 kat pahalıya satılıyorlardı.

Neticede 1 yıl sonra üretimi durduruldu GX4000'in. Toplamda 15.000 satış ve 37 oyun ile ömrünü tamamladı. Demek ki neymiş? Zamanının en iyi konsolunu yapmak yetmiyormuş. Zamanlama ve planlama da önemliymiş. **-Ömer**

PIXEL YAZITLARI



JUNGLE HUNT VS. TARZAN DAVASI

SADECE DONKEY KONG VS. KING KONG MU VAR SANDINIZ?

Köşemizin en büyük kaynaklarından biri geçmişte video oyunları üzerine açılan ilginç davalar şüphesiz. Daha önce de Nintendo ve Universal arasındaki Donkey Kong - King Kong davasından bahsetmiştim zaten. Zira bu dava sektör dışından birinin oyunlar hakkında telif davası açmasına dair ilk örneklerden biriydi. Peki tek örnek miydi? Pek sayılmaz.

80'lerin başında Taito firması Jungle King isimli bir oyun üzerinde çalışmaya başladı. Aksiyon-macera türündeki oyunda eşi yamyamların eline düşen bir adamı kontrol ediyor ve ormanda sayısız badireler atlatarak onu kurtarmaya çalışıyorduk. Lakin sorun şu ki bu adam peştamal haricinde hiçbir şey giymiyor, sarmaşıklar arasında sallanarak ilerliyor ve "Aaaaeeeeaaaa!" diye haykırıyordu. Bütün bunlar size de birisini hatırlattı mı? Özellikle de adı "T" ile başlayan birisini?

Oyunun ilk sürümlerinin bu şekilde ortaya çıkmasının ardından Tarzan'ın yaratıcısı Edgar Rice Burroughs derhal harekete geçti ve firmaya dava açtı. Zira karakterin Tarzan ile gereğinden fazla benzerlik taşıdığına inanıyordu (keşke şimdi de Floppy Bird'ü görebilseydi). Tabii bu da kurtardığımız eşini otomatik olarak Jane yapıyordu. Eğer bu karakterleri kullanmak istiyorlarsa Taito'nun kendisine telif ödemesini talep etti.

Gelgelelim bu ani atak Nintendo'nun aksine Taito'nun gözünü korkutmaya yetti de arttı bile. Firma derhal karakteri Tarzan'lıktan çıkarıp Sir Dudley isimli bir safariciye çevirdi, sarmaşıkları iplerle değiştirdi ve ünlü bağırışı tamamen oyundan çıkardı. Son olarak oyunun adını da Jungle Hunt'a çevirip tekrar satışa sundu. Ve gayet iyi bir iş çıkarıp oyunu şimdi bile hatırlanan bir klasik haline getirmeyi başardılar.

Rastlantıya bakın ki Atari 2600 için çıkacak gerçek Tarzan lisanslı oyun ise iptal edildi. Ondan sonra da oyunlar açısından pek de yüzü gülmedi Tarzan'ın. Taito'nun ahı mı tuttu nedir? **-Emre**

Sadece peştamal giyen, sarmaşıklar arasında gezinen, çığlıkları ormanı inleten ve lakabı Ormanın Kralı olan tek kişi Tarzan mı olmak zorunda? Tarzan'ın yaratıcısı buna ne der?





METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

★★★

OYUNUN BİTİP HAYATIN BAŞLADIĞI ÇİZGİ

Aksiyon, entrika, testosteron ve coşku bekliyordum. Silahımı çekecek, adalet ve özgürlük için ayağa kalkacak, karton kutular altından dünyayı kurtarıp kızı kaldırarak neşeli yarınlara doğru yol alacaktım. Ben hikâyenin kahramanı, evrenin kurtarıcısı, en önemli karakter, olayların merkezi olmalıydım. Oyuna bunun için para vermemiş miydik? Böyle oyunlardan beklediğimiz bu değil miydi? İhtişam... Ne kadar basit bir arzu... Hikâye bitip defterler kapandığında ise tek yapabildiğim çaresiz bir Genome Soldier gibi kafamda devasa bir soru işaretiyle boşluğa bakakalmak olmuştu. Bir yerlerde Hideo Kojima gülüyor ve bekliyordu. Dünyaya verdiği en önemli hediyenin anlaşılmasını, gelecek nesillere bıraktığı düşünsel genlerin yerine oturmasını, özgürlüğün kıymetinin bilinmesini umuyor, gülüyor ve bekliyordu...

Dile kolay 14 yıl olmuş çıkalı. Ben 10 yaşındaymışım demek ki. Geçim derdim yokmuş. İkiz kuleler yeni düşmüş. Euro piyasaya yeni dâhil olmuş. *MGS 2* hafızamda hâlâ o kadar taze, gözümde hâlâ o kadar güncel ki, dergi toplantısında Ömer çıkıp bana "Son Jeton'a *MGS 2*'yi yazsana" dediğinde söz konusu oyunun yeterince yıllanıp da "Son Jeton'luk" hale gelmiş olduğuna bir an inanamadım.

Sanırım oyunla ilgili söylenebilecek şeylerin ilki bu olmalı: Zamanın ötesinde bir yapım oluşu. Bu özelliği fazla oyunda bulamazsınız. Çoğu oyun çıktığı yıl içerisinde tüketilir, silinir ve birilerine kazandıracağı parayı kazandırdıktan sonra tarih olur. En fazla yapımcılarına sonraki projeleri için birkaç ders olarak kalır. *MGS 2* ise ona dokunan herkese dersler vererek yerleşmiştir oyun tarihine.

BEKLENTİLER ÜZERİNE

1998 tarihli *Metal Gear Solid*'in PlayStation'daki devasa başarısı üzerine bütün dünya *MGS 2*'yi bekliyor, sabırsızlıktan tırnaklarını yiyip saç olarak çıkartıyor, akabinde de o saçları yoluyordu. Konami biliyordu, Kojima biliyordu, bütün dünya biliyordu ki *MGS 2* gelmeliydi. Ve gümbür gümbür gelmeliydi. 2000 yılıydı. Milenyumdu. Her şey değişiyor, dünya teknoloji içinde bambaşka bir şekle yoğruluyordu. *MGS 2*'nin ilk oynanabilir demosu yine Kojima'nın yapımcılığını üstlendiği bir oyun olan *Zone of The Enders*'ın içine koyularak dağıtıldı ve bugüne kadar hâlâ çok popüler olamamış o serinin rekor sayılarda satmasını sağladı. "Yanında bedava tam oyun gelen paralı *MGS* demosu" olarak bilinmeye bile başlandı. İşte o demo oyuncuların istediği her şeydi: Zamanın ötesinde oynanış mekanikleri,

şahane yapım kalitesi, delirtici güzellikte kısa bir Solid Snake epiği.

Sonra takvimler 2001'i vurup *MGS 2* çıktığında, oyun kendisi hakkında yaratılmış tüm beklentileri alt üst edecekti. Beklenmeyen hikâye gelişimleri, dördüncü duvarı un ufak eden felsefesi, oyuncuları artık olgunluğa ve farkındalığa iten temalarıyla bir oyundan beklenenleri sonsuza kadar değiştirmeye soyunacaktı. Kojima'nın vizyonu kendini dünyaya ne kadar kabul ettirebildi tartışılır; zira *Sons of Liberty*, *MGS V*'e kadar yıllarca serinin en çok satan oyunu olarak kalacak olmasına rağmen aynı zamanda serinin kara koyunu, yıllarca anlaşılamamış nefret edilen çocuğu, fakat tüm soru işaretlerinin altında aslında en anlam yüklü ve derin hikâyesi olarak kalacaktı.

DERGİYİ ÇOK UZUN SÜREDİR OKUMUYOR MUSUNUZ?

Artık en arka sayfalara geldik. Gözlerinizi bozacaksınız, biraz ara verin.

MGS 2'nin ilk ve belki en önemli sağ gösterip sol sallayışı, bütün fragmanlarında Solid Snake'in epik bir şekilde ortalığı talan edişini izlettirip heyecanı yükselttikten sonra, oyunun belki ilk saatinden itibaren kurduğu bütün heyecan birikimini bir yana atıp hikâyeyi iki yıl ileri alarak bambaşka, yeni bir karakter olan Raiden'ı ana karakter olarak tanıtmasıydı. *MGS 2*'yi sanatsal anlamda incelemek isterseniz aklınızda tutmanız gereken ana temalardan biri "beklentiler" temasıdır. Çoğu zaman oyunlar ve oyuncular üzerine yorumlamalar getiren bir tür "anti-oyun" sayılabilecek *Sons of Liberty* yüzeyden baktığınızda bulanık, yanıtlanmayan sorularla dolu ve akıl hastalığı ürünü gibi görünmekle birlikte, ancak doğru lenslerden bakıldığında tam olarak anlam kazanır ve kafanızda hiçbir bilinmezlik bırakmayacak seviyede anlaşılabilir. Bu temalardan bir tanesi oyuncuların bir *Metal Gear* oyunundan neler beklediği üzerineydi.

MGS 1 ile birlikte, Kojima oyuncuların neden her daim güçlü, olaylara hâkim, deneyimli ana karakterler yönetmek istediklerini sorgulamaya başladı. Sadece Solid Snake değil, bizler Kumandan Shepard, Dante, Sam Fisher, Adam Jensen olmak istiyorduk. Oyuncular neden sürekli bu güç fantezisinin peşinden koşuyordu? Bunun psikolojimize, kimliğimize, dünyadaki yerimize etkisi neydi? Kojima bu soruları eğlenceli ve ilginç bir hikâyenin içine yerleştirmenin yolunu bulmaya çalışıyordu.

GERÇEKTE KİMİM BEN?

Ve işte oyunun en önemli teması bu noktada ortaya çıkıyordu. Herkes tekrar Solid Snake'in bandanasını alnına takıp simülasyon bir dünyayı kurtarmayı beklerken Kojima gerçekliği tüm çıplaklığıyla önümüze seriverdi. Oyun başlarda oyuncuya ismini, kan grubunu, doğum yeri ve tarihini soruyor, sonra da çaktırmadan kimliğinizi her anlamıyla geçmişi ve kişiliği boş, deneyimsiz bir asker olan Raiden'ın gerçek kimliğiyle bağladığının ipuçlarını serpiştiriyordu hikâyeye. Bu defa Snake dışarıdan bakıp imrendiğimiz, deneyimli "sert erkek" rolünde olaylara hâkim bir şekilde ilerlerken, bizse Raiden olarak onun gölgesinde kalıyor, neden içinde olduğumuzdan bile emin olmadığımız bir görevde bize verilen emirleri takip ederek neden kötü olduğunu bile anlamadığımız "kötü adamları" yok etmeye zorlanıyorduk.

Plan dahiyaneydi. Oyun boyunca içinde bulunduğumuz bir dünyanın aslında bir simülasyon olduğu, gerçek kimliğimizi bir yana bırakıp sahte bir ego peşinde koşmakta olduğumuz, savaşa neden bu kadar bağımlı olduğumuz sorgulatılıyordu bize. Oyunun ilerilerinde Kojima'nın temaları hikâyenin elementleriyle kaynaşıyor, oynamakta olduğumuz simülasyonun oyunun içindeki Arsenal Gear'ın yapay zekâsı tarafından yaratıldığı ve yapay zekânın bir virüs tarafından hasar görmesiyle birlikte simülasyonun parça parça dağılışı sergileniyordu. Sona geldiğimizde Snake artık oyunun bir tür üst bilinci, Kojima'nın mesajları iletmekle sorumlu peygamberi gibi beliriyor, bize artık sanal hayaller peşinde koşmak yerine gerçekte kim olduğumuzu yeniden keşfetmemizi, gerçek değerler için savaşmamızı söylüyor ve bizi hayatımız hakkında gerçek kararlar vermemiz için yalnız bırakıyordu. *Metal Gear* ile büyüyen nesil artık olgunlaşmıştı ve hep birlikte o fanteziyi geride bırakıp, aldığımız derslerle kendi geleceğimize doğru devam etmemiz isteniyordu.

Maalesef *MGS 2*'nin derin temaları zamanı için biraz fazla derine gömülmüştü ve oyuncular hikâyede anlatılan mesajları takdir etmek yerine oyunun neden bizi aldattığına, neden Solid Snake olup Metal Gear'ları yok etmemize izin vermediğine, neden Raiden gibi deneyimsiz, güçsüz, efemine bir karakterle yalnız bırakıldığımıza takılmayı seçtiler. Oyun yıllarca teknik başarıları ayrı tutularak hikâyesi ile yerin dibine sokuldu. Yıllar sonra, yaklaşık 2009 civarında, üzerine yazılan uzun denemeler ve hatta 2 tane üniversite teziyle birlikte oyunun temaları çok daha iyi anlaşılacak, küresel oyun basını tarafından zaman zaman tekrar ziyaret edilerek gerçek değeri fark edilecekti. **-Erim**



Solid Snake'in epik maceralarını beklerken kendini acemi bir askerle bulan oyuncu artık tuzağa düşmüştür...

★★★

Nasıl Oynarız?

Yazıyı okuduktan sonra oyuna ilgi duyanlar için de küçük bir rehber sunalım. Hâlihazırda Sons of Liberty'nin bir sürü değişik platformda çeşitli sürümleri var. PlayStation 2, Xbox veya PC sahibiyseniz, tavsiyem doğrudan Substance sürümünü edinmeniz (PC'de MUTLAKA kumandayla oynamalısınız). PS3, PS Vita veya Xbox 360 sahibiyseniz de hiç düşünmeden MGS HD Edition'ı edinin - kanaatimce oyunun bugüne dek çıkmış en iyi sürümü bu.

Sık sık seriyi hangi sırayla oynaması gerektiğini soranlar da oluyor, onlara da sadece "çıktıkları sırayla oynayın" derim. Yani MGS 1, 2, 3, 4, Peace Walker ve 5 sırasıyla. MSX sistemine çıkmış olan eski Metal Gear ve Metal Gear 2: Solid Snake oyunlarını da oynayacaksanız bunlardan önce oynayın, fakat "eski oyunlar bana çok hitap etmez" diyorsanız es geçmenizde de çok büyük bir zarar yok.

İmece Usulü Oyun Mekanikleri

MGS2 projesinin başlarında Kojima oyuna eklenebilecek yeni boyutlar ve oynanış mekanikleri ararken, ekibinin bağlılığını da artıran bir teknik uyguladı: Her bir çalışana akıllarına gelen fikirleri yazmaları için birer defter verildi ve bunlara günde en az bir fikir yazmaları istendi. Kojima, ödev toplayan öğretmen misali her hafta defterleri topluyor ve beğendiği fikirleri oyuna taşıyordu. Mesela köşelerden bakma ve bombaları dondurarak etkisiz hale getirme mekanikleri bu defterlerden çıkmadır.

NEDEN EFSANE OLDU?

Doğru, MGS 2 çıktığı dönemde "efsane"den ziyade "ne oluyor lan bu oyunda" tadında tepkiler topladığından "hikâyesi doğru anlatılamamışlar" kategorisine sokuldu. Fakat hem o zamanlar hem de sonradan anlaşılan yüzleriyle birlikte nihayetinde oyun tarihinin en önemli eserlerinden biri olarak hak ettiği saygıyı görmeye başladı. En sığ teknik başarılarından en derin hikâye öğelerine, öne çıkan özellikleri şunlardı:

1 TEKNİK SIRLAR

Demosundan tam sürümüne kadar, oyuncular yıllarca PlayStation 2'nin gücünü en iyi MGS 2 ile görmüş oldu. Yıllarca ortamdaki parçalanan şişelerden eriyen buz küplerine; ration'lara yapışan böceklerden ışığa göre hareket edip, yapay zekâ tarafından algılanan karakter gölgelerine (bugün bile oyunlarda görmediğimiz bir teknoloji); neredeyse her taraftaki farklı saldırılara farklı tepkiler veren borular, dolaplar, hayvanlar ve diğer öğelere kadar; oyuna dâhil edilen sayısız durumun takdirini hepimiz hakkıyla verdik. (Oyunda barfiks çekerek, bir yerlere tutunma stamina'nızı geliştirmeyi mümkün kılan gizli bir mekanik var arkadaş!)



3 ENİGMATİK SON

Sons of Liberty'nin bitişi herhalde tarihin en karmaşık ve soru işaretleriyle dolu finallerinden biridir. MGS oyunlarının çıkışının ardından internette devasa tartışmalar ve konu hakkında anlaşılmayan kısımların çözümlenmesi artık gelenek, ama MGS 2'nin sonu hakkında yazılıp çizilenler herhalde hepsini katlayıp cebine koyar.

2 HARRY GREGSON WILLIAMS

Oyunun kimliğini en iyi tutturduğu alanlardan birisi de Kojima'nın özel isteğiyle ekibe dâhil edilmiş olan Harry Gregson Williams'ın müzikleriydi. Epik ana temalardan görevler sırasında çalan son derece yoğun bir kimliğe sahip arka plan müziklerine kadar MGS 2'nin soundtrack'i gerçekten inanılmazdı ve birçok oyuncunun MP3 çalarında hâlâ her türlü parçasına rastlayacağınızı garanti ederim.

4 YEPYENİ MEKANİKLER

Eğer her yeni Assassin's Creed oyununda eklenen bir-iki yeni silah sizi serinin gelişmekte olduğuna ikna edebiliyorsa, bir de MGS 1'den MGS 2'ye geçişteki teknoloji zıplayışına göz atın derim. Seriye yalnız teknik anlamda değil, oynanış mekanikleri olarak da çağ atlatan oyundur Sons of Liberty. 3D olsa da oynanış olarak hala çoğunlukla iki düzlemde çalışan MGS 1'in üzerine getirilen yenilikler saya saya bitmez. Birinci kişi kamerasından, yeni sipere girme sistemine, taklalar ve hareket kabiliyetinden yeni silahlara kadar oynanış serinin takipçilerine tanıdık olduğu kadar yepyeniydi aynı zamanda.

Oyundaki düşman askerlerinin yapay zekâsı belki de serinin bu konudaki zirvesiydi.

★★★



5 SUBSTANCE

Oyunculardan gelen yoğun "Solid Snake olmak istiyoruz!" isteği üzerine MGS 2'ye gelen geliştirilmiş versiyon Substance, içindeki dahice tasarlanmış ve bazen deli edebilen VR görevleri, alternatif evrenlerde geçen Solid Snake hikâyeleri ve karakterlerin demolardaki yerlerini değiştirerek çok eğlenceli sonuçlar doğurabilen demo editörüyle oyuna sağlam miktarda ek içerik getirmişti.

6 G.W.

Çok fazla spoiler vermeden bahsetmek gerekirse, oyunun sonlarına doğru bozulan bir yapay zekânın size sürekli olarak gönderdiği saçma sapan mesajların bazıları absürtlüğü için o kadar sevildi ki oyun tarihine kalıcı yerler ettiler. "Bana makas getirin! 69!" Kendi adımaysa oyunu 10 yaşında oynarken bu bölümlere geldiğimde durumun rahatsız edici tuhaflığından ödümün patladığını itiraf edebilirim.

7 EUROPEAN EXTREME

Oyunun en üst zorluk seviyesi European Extreme, gerçekten mekaniklerinin uzmanı olmayı gerektiriyordu. Hadi her şeyi yapsanız, sonlara doğru karşınıza çıkan işkence bölümünde tuşlara yeterince hızlı basmak neredeyse imkânsız (Ömer'in bile yapabileceğini sanmıyorum) (oralarda bir save dosyan varsa kap getir, ben her daim hazırım -Ö).



8 MANHATTAN SALDIRISI

Oyunun çıkmasından çok kısa bir süre önce gerçekleşen 11 Eylül saldırısı, Sons of Liberty'nin sonlarına doğru yine Manhattan'da gerçekleşen bir kaza sahnesinin oyuncuları yanlış yönde etkileyebileceği sebebiyle çıkarılmasına sebep olmuştu. Bu kısım Kojima'nın dehasına mı yoksa sadece talihsiz bir rastlantıya mı işaret eder bilemeyeceğiz.



9 YAPAY ZEKÂ

Serinin tüm oyunlarını oynamış olarak şunu net bir şekilde söyleyebilirim: MGS 2'deki düşman askerlerinin yapay zekâsı, diğer hepsinden daha iyiydi. Özellikle ileri zorluk seviyelerinde, yakalanmanız durumunda sizi tam teşekküllü ekiplerle harıl harıl arar, saklanabileceğiniz her yeri ele alır, yakaladıkları zaman da acımadan perişan ederlerdi. Kalkanlı ağır saldırı ekiplerinin eline düşerseniz var halinize.

10 SÜRPRİZLER

Girişteki yazıda da bahsetmiştim, oyunun aylarca herkese Solid Snake'i heyecanlı işler yaparken gösterip, sonra bir anda yeni ana karakter Raiden'a geçmesi hoşlarına gitse de gitmese de herkesin aklını almıştı ve oyunun en çok konuşulan taraflarından biri olmuştu.

11 JAPONLUK

Elbette MGS'ye yaraşır şekilde, Sons of Liberty yine Batı'nın gerçekçi militarist aksiyon anlayışıyla, Doğu'nun mistik ve otantik doğaüstü mitlerini harmanlayıp ortaya son derece özgün, ciddiyete çağırdığı kadar oyuncusuyla dalga geçmeyi de bilen renkli bir anlatım çıkarmıştı.

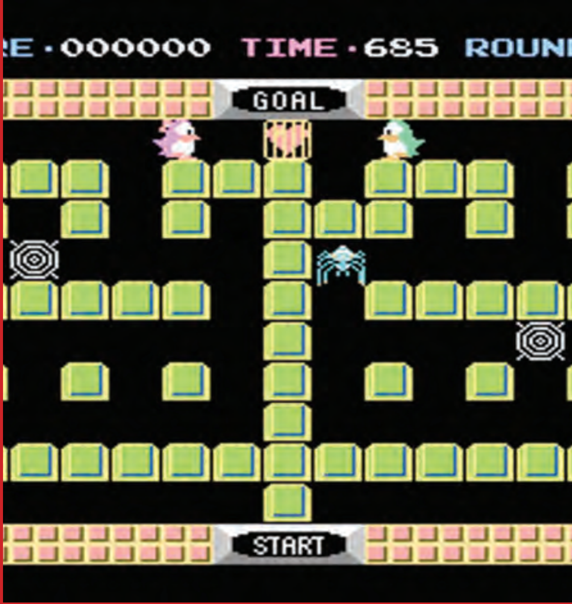
12 TESPİTLER

Kojima'nın dehasını buram buram içeren komplo teorileri, insanların kendilerine verilen bilgiye ne kadar kolay inandıklarını, bireylerin etraflarındaki dünyayla ilgili ne kadar az şey bilebildiklerini harikulade ele almıştı.

13 SON DÖVÜŞ

Yine çok fazla spoiler vermemeye çalışarak hikâyenin "ana kötüsü" olan karakterin sırf "kötü bu adam" imajı verme amaçlı gereksiz hareketleri dışında yaptıklarının arkasındaki motivasyonu öğrendiğimizde, gerçekten ne kadar haksız olduğunu sorgulayarak yaptığımız, gerçek anlamda özgür olmanın tek yolunun ise aslında dövüşü oynamadan konsolu kapatmak olduğu o müthiş an, sonradan üzerine düşünüldüğünde en takdir edilen kısımlardan biri.

SEN BU OYUNU BiLMEZSiN



BINARY LAND *[FAMICOM]*

Bu ay köşemizde "Yalın fakat eğlenceli oyun yapımı - 101" dersini işleyeceğiz. Konumuz ise taa 1985 yapımı bir **Hudson Soft** oyunu: *Binary Land*.

Gurin ve Malon isimli iki penguenin aşkını konu alan oyunumuzda amacımız tabii ki de sevenleri bir araya getirmek. Bunu da ekranın iki ayrı tarafında yer alan iki pengueni de aynı anda kontrol ederek yapıyoruz. Yalnız sıkıntı şu ki ekranın iki tarafı birbirinden farklı labirentler ve düşmanlardan oluşuyor. Daha da fenası penguenlerden biri bastığımız yönün tam tersinde ilerliyor (birisinin sola giderken ötekinin aynı anda sağa ilerlediğini düşünün). İşte bütün bu şartlar altında, canavarlara yakalanmadan, süre dolmadan ve fonda da Beethoven çalarken ekranın en üst orta noktasında ve aynı anda çiftimizi bir araya getirmeye çalıştığınızı düşünün. Beyin bir aşamadan sonra alev alıyor tabii.

Bu tarz aktif bulmaca oyunlarını oldum olası severim. Çocukken de çok severek oynardım bunu zaten. İnanın hâlâ da bu oyunun eksisi nedir diye sorsanız cevap veremem. Fakat niyeyse oyun beklediği ilgiyi göremedi ve Japonya dışına çıkamadı. Lakin bu gözünüzü korkutmasın, çünkü oyunda neredeyse hiç Japonca metin yok. Eğer türün hayranıysanız *Binary Land*'e bayılacağınıza da adım gibi eminim. Kesinlikle tavsiye edilir. -**Emre**



HANGİ VERSİYON?

Oyun MSX, FM-7, NEC PC-6001, NEC PC-8801, Famicom konsollarına çıktı. Fakat ben 99 tur içeren Famicom versiyonunu tavsiye ederim, çünkü orijinali sadece 17 tur. Ben de onu oynamıştım zaten.

SEN BU OYUNU BiLMEK iSTEMEZSiN

DAEMON SUMMONER *[PS2 / PC]*

Gotik İngiltere'de geçen, arbalet ile canavar avladığımız bir FPS ne kadar kötü olabilir ki?

Siz bir tahminde bulunmadan önce birkaç istatistik vereyim oyuna dair:

- **Farklı harita sayısı:** 4
- **Farklı düşman sayısı:** 3
- **Aynı düşman ve boss'ların tekrar oranı:** %700
- **Farklı silah sayısı:** 2 (Meyve bıçağı ve el fenerini sayarsanız 4)
- **Farklı müzik sayısı:** 1 (O da Painkiller'dan direkt çalıntı zaten)
- **Yapay zekâ:** Yok
- **Bitirme süresi:** 3-4 saat
- **Bug'lar giderilseydi bitirme süresi:** 20 dk

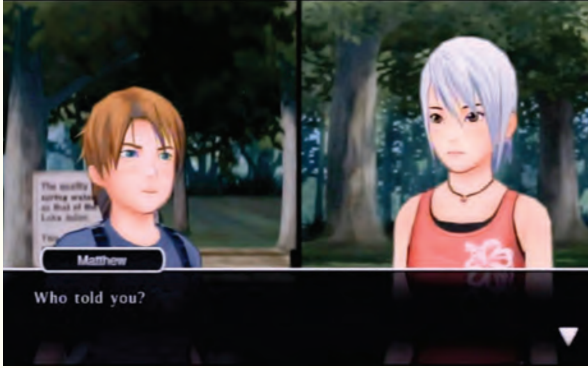
Oyunun ilk turuna başladığımda "sadece sıradan, tırt bir oyun bu" demiştim içimden. Her ne kadar nişan alma sistemi tamamen rastgele olsa da canavarların uzuvları kopuyor, ortam gotik falan... Bunlar güzel şeyler. Lakin ikinci bölüm bir başladı ki...

"Bölüm boyunca hiç kullanma diye sana bu altı-patları veriyorum, vampirlere gözükmeden içeri sız" dedi oyun. Fakat gizlilik mekanikleri de rastgele! Daha önce vampirlerin sizi hiç görmediği ve hep saklandığınız bir noktada durduk yere görüldünüz diye sayabiliyor oyun, ya da 30 santim önlerinden geçiyorsunuz ve tepki bile vermiyorlar. Yapay zekâ desen kelimeler kifayetsiz, yanınıza tırmanamayacakları zaman öylece dikilip bekliyorlar falan, grafikler desen evdeki ütüye bile kursan 60 fps çalışır yani o derece. Yahu başkarakterin seslendirmesi bile boğazına tükürük kaçmış gibi, duysanız "al abi iç şunu" diye bir bardak su ikram edersiniz yeminle.

Aslında akademik makale yazabilecek kadar daha eksisini de sayabilirim oyunun ama beyin kanaması geçirmenizi istemiyorum. Gerçi firma acımamış, PS2 sahiplerine yaptığı zulüm yetmiyormuş gibi bir PC sürümünü çıkarmışlar *Chronicles of the Vampire Hunter* diye. Ama benim üniversitedeyken C++ ile yaptığım ve sadece metin bazlı grafiksiz penaltı oyunu bile bunun yanında *Skyrim* gibi kalır. Her şeye rağmen oyunu alıp, gelecek nesillerin "çağın vebası" olarak adlandıracağı **Midas Interactive**'e katkıda bulunmak isterseniz sitelerindeki satış linki de hâlâ aktif, haberiniz olsun. -**Emre**



Geçmişleri benziyor, peki gelecekleri?







GERÇEĞİ ORTAYA ÇIKARMAK

[ANOTHER CODE R: A JOURNEY INTO LOST MEMORIES]

16 yaşındaki Ashley, bir bilim insanı olan babasıyla neredeyse kopmuş olan bağlarını tekrar kurabilmek için Juliet Gölü'ne gelir. Zira gene bir bilim insanı olan annesi daha 3 yaşındayken gözlerinin önünde öldürüldüğünden beri babası, ölen eşinden kalan çalışmayı sürdürmek için kendini tamamen işine vermiş ve kızını ona tam ihtiyacı olduğu bir dönemde ihmal etmiştir.

Ashley burada kendisinden 3 yaş küçük olan Matthew ile tanışır ve aralarında ne kadar çok ortak nokta olduğunu hemen fark eder. Matt'in babası da 5 yıl önce Juliet Gölü'nde gizemli biçimde ortadan kaybolmuş, annesi ise üzüntüden ölmüştür. Matt çok sevdiği küçük kız kardeşi Kelly'nin de nerede olduğunu bilmemektedir. Ashley böylece babasına dair izleri bulmak için evden kaçan Matt'e yardım etmeye karar verir.

İkili topladıkları ipuçlarını takip ederek Matt'in babasının terk edilmiş eski ofisine gelirler. Matt küçük kız kardeşinin en sevdiği oyuncağını yıllar önce buradaki bir dolaba saklamıştır. Artık küflenmiş olan oyuncak ayıyı aynı dolaptan bulup çıkardıklarında inanılmaz bir şey olur. Kelly'nin küçük hayaleti gülümseyen bir yüz ifadesiyle ortaya çıkar ve en sevdiği oyuncağını aldıktan sonra ortadan kaybolur.

Kız kardeşini gören Matt gözyaşlarına boğulur. "Şimdi hatırlıyorum işte" der Ashley'e. Yıllar önce annesi öldüğünde Kelly'i ağlamasın diye Juliet Gölü'ne getirmiş, fakat küçük kız oynamak için eğildiği gölde boğularak ölmüştür. Bu olaydan dolayı suçluluk hisseden zavallı Matt'in beyni bu korkunç hatırayı reddetmiş, hafızasından silmiştir sadece.

"Onu tekrar görmek istiyorum" der Matt gözyaşları içinde. "Sence tekrar görebilir miyim?"

"Evet" diye yanıtlar Ashley, "Gözlerini kapatıp elini kalbine koyman yeterli…"

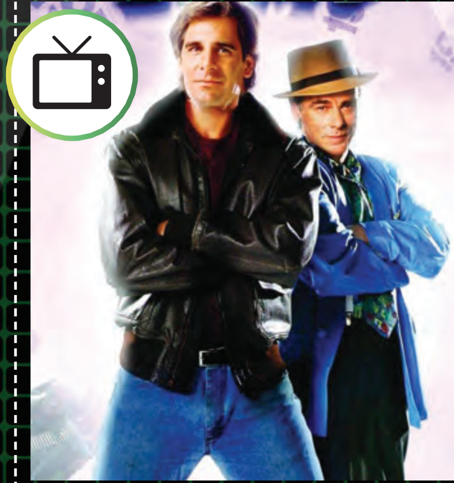
'Cevaplar zihninin en derin yerlerindedir.
İsteyerek unutmuş olabilirsin, insan zihni böyle çalışır.
Ne zaman gülemeyeceğimiz kadar tatsız ve utanç verici bir şey olsa hatıralarımızdan sileriz.
Ama bir izi hep orada bir yerlerdedir, çünkü hiçbir şey gerçekten unutulmaz...'
(My World Dies Screaming filminden...) **-Emre**

MEDYA

FİLM // DİZİ // MÜZİK // ANİME // ÇİZGİ ROMAN

QUANTUM LEAP

Yönetmen: Donald P. Bellisario Oyuncular: Scott Bakula, Dean Stockwell, Deborah Pratt

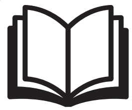


1989 - 90 TV yayın dönemi, cumartesi günleri TRT 1 kanalında (zaten diğer kanal da TRT 2 idi) çok güzel dizi ve programlar olurdu. Bunlar arasında ilk aklıma gelenden, kolay kolay unutamayacağım bir diziden bahsedeceğim bu ay: Başarılı Türkçe seslendirmesiyle, ülkemizde "Zamanın Ötesinde" olarak bilinen Quantum Leap.

Konusu ve teması Dr. Who'yu andırır biraz (Dr. Who daha eskidir tabii).
Bilim kurgu ve komedi dallarını güzel bir şekilde birleştirmiş, zaman zaman hüznün dozajını gereksiz yere abartmayan dramatik sahneler de sunmayı başarmıştır izleyiciye.

Konuya gelirsek: Yayına başladığı tarih olan 1989 - 1993 yılları arasında geçer ana öykü. O dönemde ABD hükümeti, New Mexico eyaletinde gizli bir tesiste zaman yolculuğu üzerine çalışmalar yapan bir grup bilim insanının projesine maddi destek olmaktadır. Tabii ki bir sorun vardır ortada; sözü edilen zaman makinesi teknik arızalar nedeniyle çalışmaz, hükümet de projeye olan desteğini keser. Bunun üzerine dört yıl - 95 bölüm boyunca başkahraman rolünü üstlenecek olan Dr. Sam Beckett (Scot Bakula) zaman makinesine girerek yakın tarihte yolculuğa başlar. Yakın geçmişte sıkışıp kalması, merkez üsteki yardımcısı yapay zekânın (Dean Stockwell) yönlendirmeleriyle her bölümde başka insanların kimliğine bürünerek ufak tefek, kimi zaman önemli hataları, eksikleri düzeltmesi keyifli anlar yaşatır izleyiciye.

Bir bölümde aynaya baktığında bir kadının kimliğinde olduğunu fark ettiğindeki yüz ifadesini hâlâ hatırlarım örneğin. Bu sefer hangi döneme gidecek, kimin kimliğine bürünüp nasıl komik işler yapacak diye merak ettiğim, macera ve eğlence konusunda beni hiç hayal kırıklığına uğratmamış bir dizi Quantum Leap. 27 yıllık sıçrayışımdan geri dönmeliyim şimdi… **-Noyan**





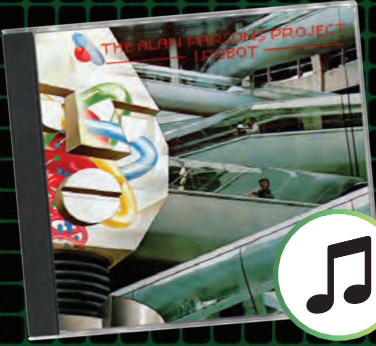
BRONZE AGE X-MEN

İlk X-Men çizgi romanını okuduğum zamanı hatırlıyorum. Çok ufaktım, kuzenimin kuzeninden bir şekilde bize geçmiş ıvır zıvır kitapların arasında, içinde Avengers, Ms. Marvel ve X-Men hikâyeleri barındıran, yırtık pırtık bir kitap çıkmıştı. Magneto'nun Cape Citadel'e saldırdığı ve orijinal beşli tarafından geri püskürtüldüğü sayı, bizzat X-Men'in 1963 tarihli ilk sayısının ülkemizde yayınlanmış haliydi!

Haberim yoktu tabii, devamını bulmak da mümkün olmadı zaten. Bundan yıllar sonra X-Men ile tekrar yollarımız kesişti; Arkabahçe Yayıncılık, Klasik Seri adı altında X-Men'in ciddi anlamda parladığı Giant Size X-Men #1 ile başlayan, X-Men'in esas babası Chris Claremont'un ellerinde efsaneye dönüşecek, 1975 başlangıçlı seriyi basmaya başlamıştı. X-Men'in isminin başına ünlü "Uncanny" takısını aldığı seriyi yani. İlk cildi bayide gördüğümde, içimde bir şeyler uyandı; ne yapıp edecek, o cildi aldıracaktım. Nitekim yalvardım, yakardım, aldırdım ve her şey değişti :)

Şunu söyleyeyim, çizgi roman çağları arasında Modern Age öncesinde yazılmış olanlar beni genelde pek açmaz. Çünkü çizgi roman denen meretin hikâyeler babında tam anlamıyla olgunlaşması, ciddi anlamda edebi kaygılar taşımaya başlaması o zamana kadar olmamıştır. Nostaljisi bol bir insan değilseniz o dönem hikâyeleri biraz "ham" gelir. O zamanlarda, o yaşlarda bunun ayırdını tabii ki yapamıyordum ama şimdi yapabiliyorum ve gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki, Chris Claremont'un X-Men hikâyeleri, dönemin bol yazılı, bol özetli balon ve kutularından mustarip olsa da, akran dergilerinden çok başkadır. Zaten çizgi roman tarihinde tek bir seriyi en uzun süre yazan insandır belki Chris Claremont. X-Men'i X-Men yapan hep onun yazdıklarıdır; Days of Future Past, Dark Phoenix Saga, Mutant Massacre ve daha niceleri. Bugün herkesin favorisi olan karakterleri biçimlendiren onun dönemindeki maceralardır. Storm'un Mohawk saçından tutun, Wolverine'in ikonik kahverengi sarı giysisine, Cyclops - Jean Grey - Logan aşk üçgenine, hepsi onun dehasından çıkmış, Bronze Age X-Men maceralarını Marvel dergilerinin en tepesine yerleştirmiştir. **-Onur**







THE ALAN PARSONS PROJECT

I ROBOT

"I Robot… Makinelerin yükselişinin ve insanlığın düşüşünün, paradoksal bir şekilde tekerleğin icadıyla kesişen hikâyesi… ve insanlığın bu gezegendeki geçici hükümdarlığının muhtemelen son bulacağına dair bir uyarı, çünkü insanlık robotları kendi suretinde yarattı." - kapak içi yazısı

The Alan Parsons Project'in esas ikilisi Parsons ve Woolfson, Isaac Asimov'un I, Robot hikâyelerinden yola çıkarak bir konsept albüm yapmak istemişler, hatta Asimov'la da görüşmüşler ve Asimov fikri büyük heyecanla karşılamış. Ancak I, Robot'un hakları şirketin birinde olduğundan albümün konseptini direkt bu hikâyelerden daha genel bilim kurguya kaydırmışlar, isimden virgülü de atmışlar, ortaya I Robot çıkmış.

İnanılmaz sevdiğim bir gruptur APP ve hangi albümünü yazacağıma karar vermekte müthiş zorlandım ama en sonunda şu albümün ilk yarısına tav oldum. Şahane bir enstrümantal girişin ardından I Wouldn't Want To Be Like You coşkuyu verir, tarihin en mükemmel balatlarından Some Other Time insanın ağzını açık bırakır, Breakdown gibi arızalı bir parçayla kafamız karışır, bir diğer akıl almaz balat Don't Let It Show ile de beyin iptal olur. Albümün ikinci yarısı da harika aslında ama enstrümantaller falan çok ağırlıkta olduğundan herkese gelmeyebilir. Önce bir ilk yarısını denemenizi tavsiye edeyim dedim.

Bir de şu saydığım şarkıların en tatlı yanlarından biri de ne, biliyor musunuz? Enteresan bir şekilde bu dört şarkıyı da bağıra çağıra söylemesi acayip zevkli. Kendi kendinize şarkı söylemekten hoşlanıyor musunuz bilmem ama şu şarkıları birkaç kere dinledikten sonra hoşlanmaya başlayacaksınız. Bir gün karşılaşırsak beraber söyleriz artık. Ne demişler: "Şarkı söyleyemiyor olmam şarkı söylemeyeceğim anlamına gelmez!" **-Ömer**





CONAN THE BARBARIAN

Ne Spider-Man, ne Batman, ne de herhangi bir X-Men benim favori kahramanımdır. Hayır, Spawn, Sandman gibi karanlık anti-kahramanlar da onun yerini doldurmaktan uzak. Benim adamım **Conan**! O zamanların hayli akılda kalıcı tabiriyle *"İlkel Çağların Yenilmez Savaşçısı"*dır o. Kendisiyle tanışmam beş yaşında ve bir hastane odasında olduğu için de yeri özel ve unutulmaz. İlk okuduğum çizgi roman oluşu ve zamanında Alfa yayınlarından düzenli takip edişimden sebep, bendeki çizgi roman sevdasının ilk tohumlarını atan da yine Conan oldu.

Ama ne filmdi yahu! Arnold'ı Arnold yapan, genç bir **Oliver Stone**'un parlak zekâsından çıkma derin senaryolu yapım, abartmıyorum Yüzüklerin Efendisi gelene kadar fantastik filmlerin bir numarası olmayı başarmıştı. O kılıcın yapımı eşliğinde ve muazzam bir müzikle başlayan açılış sekansını bildiğiniz zevkten dört köşe, ağzım beş karış açık ve nefessiz şekilde izlemiştim. Conan'ın köyünün saldırıya uğradığı kısımlarda gözlerim dolmuş ama çaktırmamıştım. Olamazdı, yapılamazdı, çizgi romanın aynısıydı! Sonradan öğrendiğim üzere aslında karakter **Robert E. Howard**'ın orijinal romanlarından, hatta çizgi-romanlardan da biraz saptırılmıştı filmde ama kimin umurunda o yıllarda. Adam deveye yumruk atıp bayıltıyordu yahu, var mı ötesi? Asmalı, kesmeli, hafif erotizmli, büyük bütçeli fantastik filmlerin de atasıdır aynı zamanda Conan. Arnold'ın gücünün doruğundaki fiziğine karşılık Valeria'nın güzelliği ve perdedeki uyumları görülmeye değerdir. O zamanlar Darth Vader olduğunu bilmediğimiz **James Earl Jones**'un ağır karizması ve felsefi replikleri de filmin can alıcı yanlarındandı.

Ayrıca RYO partisi tadındaki ekibin her üyesini hatırlarım, özellikle de Conan ağlamadığı için onun yerine ağlayan hırsız **Sabotay**'ı. Kendinden sonra gelen hemen her fantastik film ve dizinin etkilenmeden duramadığı, türün klişelerini yaratan filmdi Conan ve her daim özel yerini koruyacak. Kendi devam filmi ve **Red Sonja** zayıf kalsa ve yeniden çevrimi berbat olsa da Conan'ın bitmek tükenmek bilmeyen maceraları için popüler kültürde her zaman bir yer var ve biraz dinlendikten sonra illa ki karşımıza çıkacaktır.

Arnold'ın kendisini yeniden Conan olarak görmekse aslında epey yakın bir ihtimal, zira yeni bir film üzerinde çalışıldığını doğruluyor kendisi. Ama o film gelene kadar bu altın klasiği tekrar tekrar seyretmek ve Conan'ın sandallı ayağı altında devrilen krallıklara tanık olmak hâlâ çok eğlenceli. Dev yılanlar, kültler, güzel savaşçılar, büyücüler, krallar ve kanla çelik hakkında efsanevi bir hikâye dinlemek isteyenleri böyle alalım. **-Eren E.**

Yönetmen: John Milius **Oyuncular:** Arnold Schwarzenegger, James Earl Jones, Sandhal Bergman

Oyungezer

SAYI: 103 - 2016/05

ISSN: 1307-8933

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 1 Mayıs 2016
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

KULAKLARINIZI SIMSIKI KAPAYIN VE
GELECEK SAYIYI BEKLEYİN...

UNCHARTED 4

1 HAZİRAN'DA OYUNGEZER'DE